ATLUS×ファミ通

enter brain

ATLUS FAMITSU

エンディングへと導く最速
7日間の攻略情報を解禁

制作秘話が語られた
クリエイターインタビューも独占収録

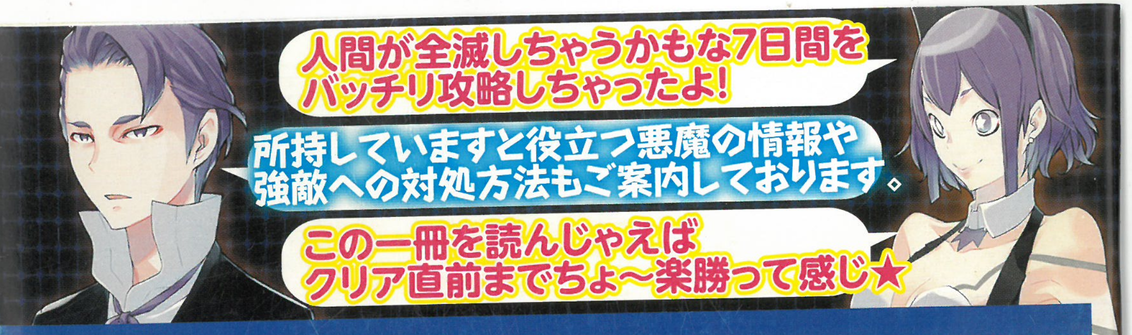


published by ATLUS! + produced by FAMI-TSU!

究極の公式 ここに参上!

cool, sharp,
superior
and
ultimate
GUIDE BOOK!!

デビルサバイバー2 公式ガイドブック

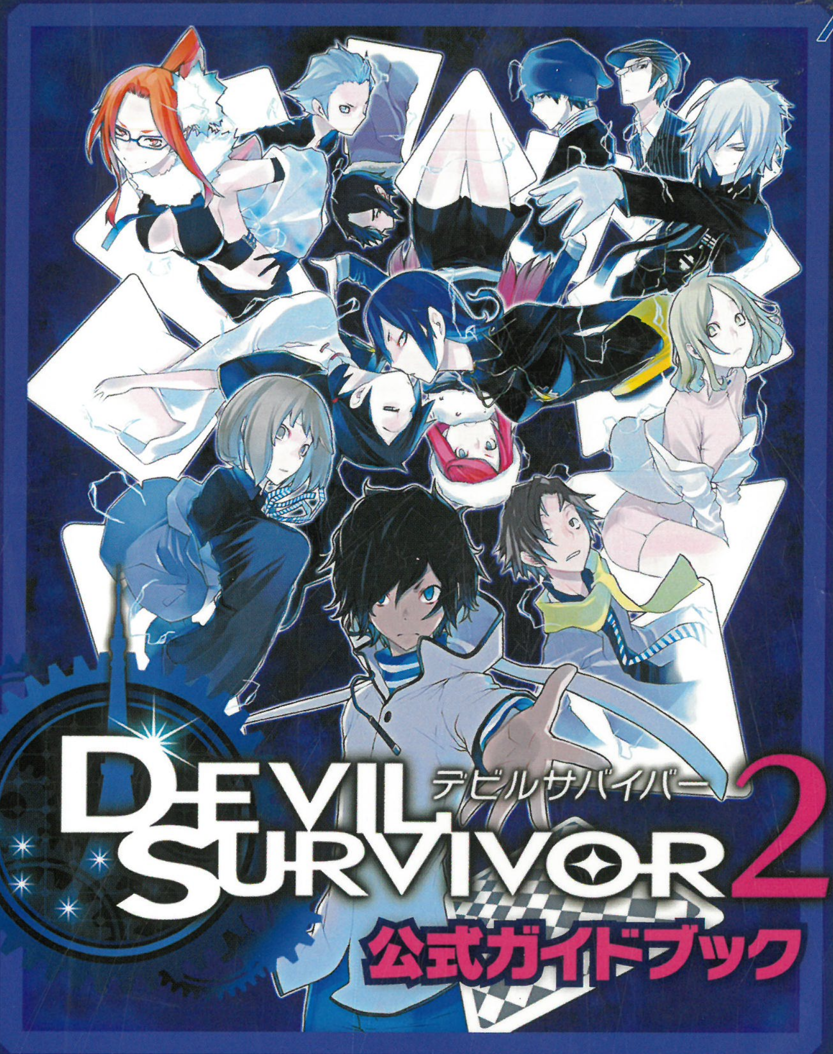


ATLUS
FAMITSU

デビルサバイバー2
公式ガイドブック

DEVIL SURVIVOR2 **OFFICIAL GUIDE BOOK**

ATLUS



DEVIL SURVIVOR 2
デビルサバイバー2

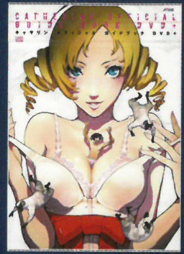
公式ガイドブック

ファミ通責任編集

アトラス×ファミ通既刊案内



ペルソナ2 罪
公式パーフェクトガイド
定価1890円(本体1800円+税5%)
A5判　好評発売中



キャサリン
オフィシャル ガイドブック DVD+
定価2100円(本体2000円+税5%)
B5判　好評発売中



ラジアントヒストリア
公式コンプリートガイド
定価1785円(本体1700円+税5%)
A5判　好評発売中

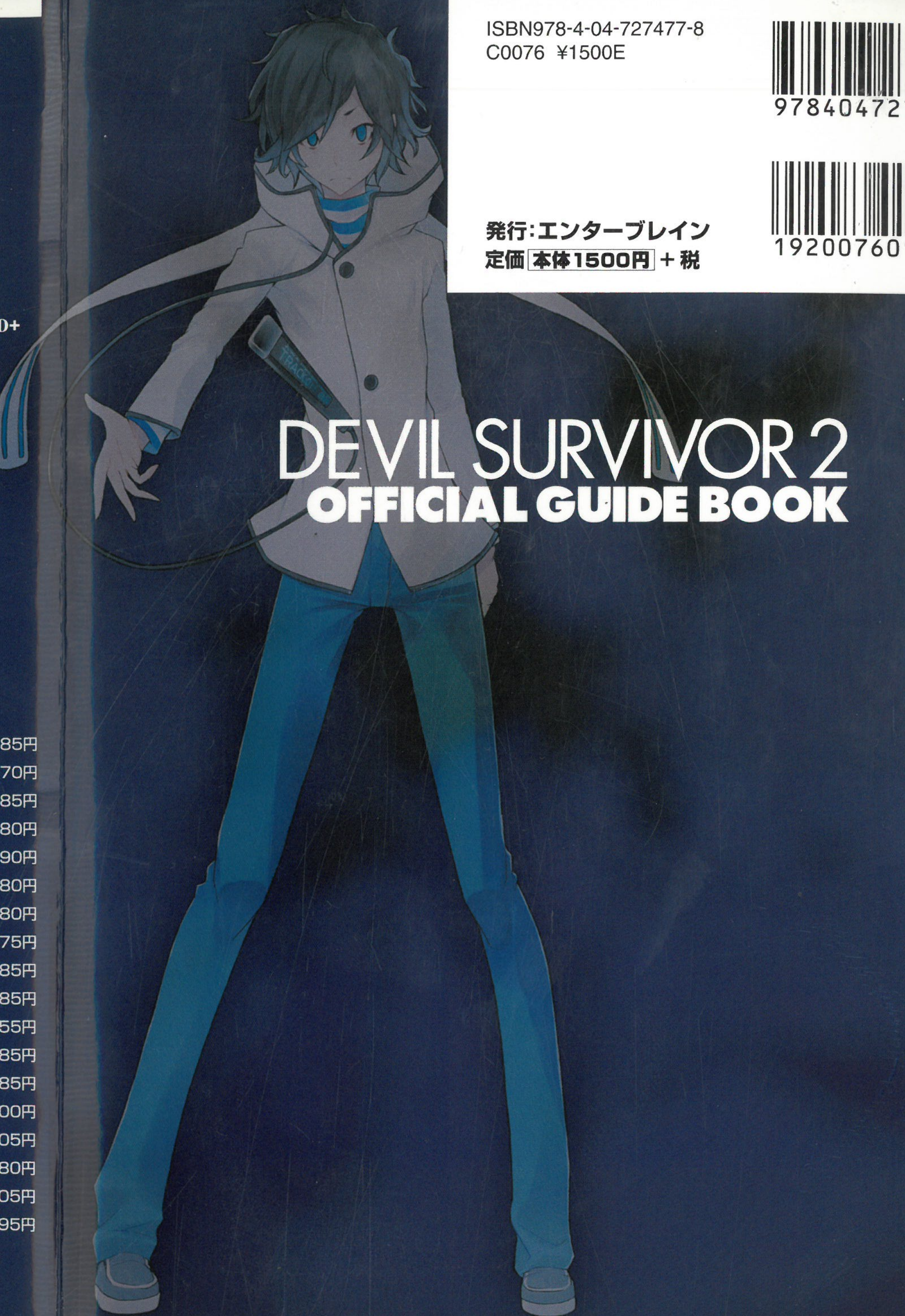


副島成記
ART WORKS 2004-2010
定価2205円(本体2100円+税5%)
A5判　好評発売中

ペルソナ3 ポータブル　公式パーフェクトガイド	1785円
ペルソナ3 ポータブル　公式ガイドブック	1470円
ペルソナ3 ポータブル　公式ファンブック	1785円
ペルソナ3　公式設定資料集	1680円
ペルソナ3フェス　公式ファンブック -MyEpisode-	1890円
ペルソナ3フェス　公式パーフェクトガイド	1680円
ペルソナ倶楽部P3	1680円
ペルソナ　公式パーフェクトガイド	1575円
ペルソナ4　公式設定画集	1785円
ペルソナ4　公式パーフェクトガイド	1785円
ペルソナ4　公式ガイドブック	1155円
ペルソナ倶楽部P4	1785円
真･女神転生STRANGE JOURNEY　公式パーフェクトガイド	1785円
真･女神転生STRANGE JOURNEY　シュバルツバース回顧録	2100円
世界樹の迷宮　公式設定資料集	2205円
世界樹の迷宮Ⅱ 諸王の聖杯　公式マスターズガイド	1680円
世界樹の迷宮Ⅲ 星海の来訪者　公式設定画集	2205円
HOSPITAL. 6人の医師　術式開示録	1995円

*記載いたしました価格は本体価格に消費税5%が含まれております。

ISBN978-4-04-727477-8
C0076 ¥1500E
9784047274778
1920076015007
発行:エンタープレイン
定価 本体1500円 + 税



DEVIL SURVIVOR 2
OFFICIAL GUIDE BOOK

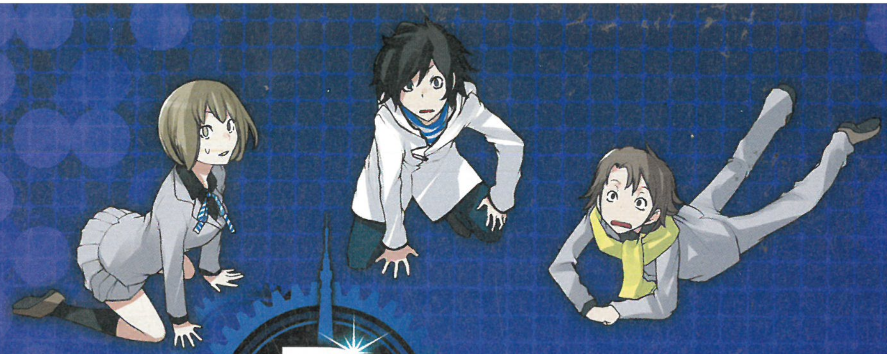
ATLUS



DEVIL SURVIVOR 2
デビルサバイバー2

公式ガイドブック

ファミ通責任編集



DEVIL SURVIVOR 2
デビルサバイバー

公式ガイドブック

Prologue
●プロローグ

極限状態の日本で、
悪魔と契約し、謎の侵略者と戦う力を得た
13人の"悪魔使い"たちの戦いが始まる。
世界の終末まで、あと7日。



生き残るため、
キミは重大な選択を迫られる……



DEVIL SURVIVOR 2 デビルサバイバー2
公式ガイドブック



CONTENTS
《目次》

CHARACTER
●キャラクター

SYSTEM
●システム

STORY
●ストーリー



CHARACTER
《キャラクター》

CHARACTER 01

主人公



●PROFILE

《性別》…男

《年齢》…18歳

都内の学校に通う高校3年生の少年。日曜に模擬試験を受けに来たところで大災害に遭遇し、生き残る道を探して奔走する。

●FACE PATTERN

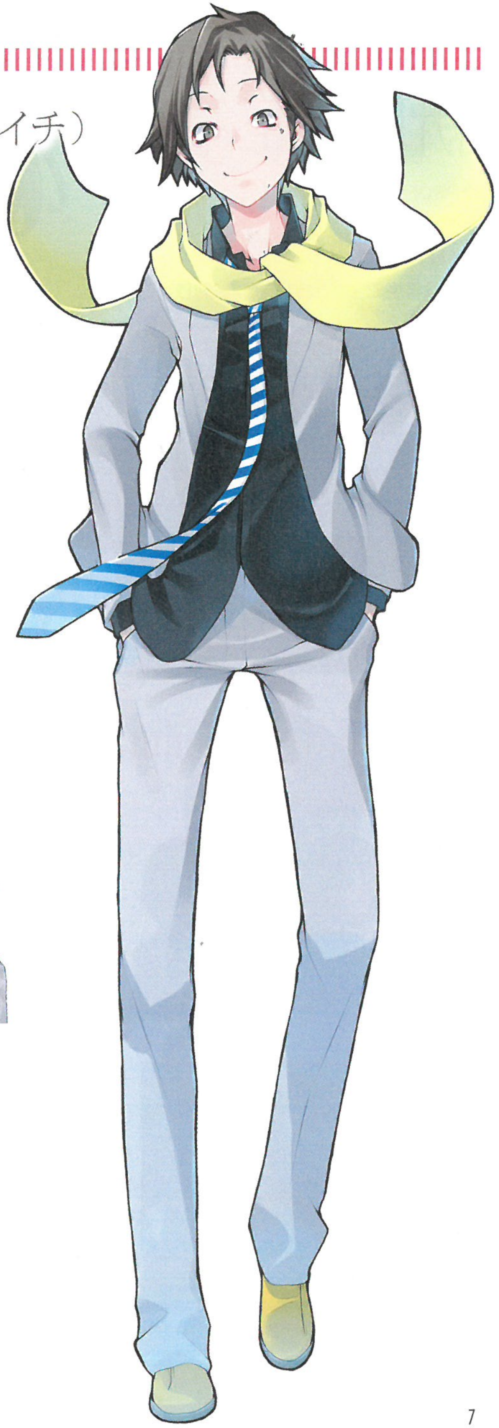




プレイヤーは主人公としてさまざまな選択を迫られ、この選択が仲間と世界の未来を決定づけていくことになる。

CHARACTER 02

志島 大地（ダイチ）



●PROFILE

《性別》…男

《年齢》…18歳

主人公とは家が近所で、幼い頃から親友同士の間柄。主人公と同じ高校に通っている。物事をあまり深く考えない現代っ子で、最近車の免許を取得したことが自慢。

●FACE PATTERN





思春期の少年らしく、未来に対して漠然とした不安を抱えてはいるものの、基本的には明るい楽観主義者。

CHARACTER 03

新田 維緒（イオ）

にった いお



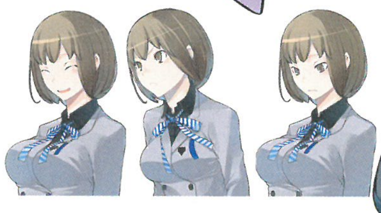
●PROFILE

《性別》…女

《年齢》…18歳

高校3年生で主人公やダイチと同じ学校に通っているが、クラスは違う。才色兼備の優等生かつ他人を立てる控えめな性格で、男子生徒の憧れの的となっている。

●FACE PATTERN





自分の意見を主張せず、なるべく相手に合わせようとする。そのため、どこかとっつきにくい印象を与えることも。

CHARACTER 04

秋江 譲（ジョー）

あきえ ゆずる



●PROFILE

《性別》…男

《年齢》…25歳

本名の「譲」を音読みしてジョー。これを通称として好んで使う。貿易会社に勤めるサラリーマンであるが、すさまじい遅刻魔。ノリが軽く、つねに飄々としている。

●FACE PATTERN



CHARACTER 05

迫 真琴（マコト）

さこ まこと



●PROFILE

《性別》…女

《年齢》…26歳

凛とした雰囲気を身にまとう、日本政府の極秘機関ジプスの東京支局局員。一見怖がられることもあるが、実際は真面目で純真な性格の女性。意外に俗世間の常識にうといところも。

●FACE PATTERN



CHARACTER 06

ほうついん やまと
峰津院 大和（ヤマト）



●PROFILE

《性別》…男

《年齢》…17歳

17歳という若さで、日本政府の極秘機関であるジプスの局長を務める。ジプスの創始者一門である峰津院家の嫡男で、先祖代々、日本を影で守り続けてきた。

●FACE PATTERN



CHARACTER 07

くじょう ひなこ
九条 緋那子（ヒナコ）



●PROFILE

《性別》…女

《年齢》…19歳

見た目の自己主張こそ激しいものの、実際は姉御肌の優しい女性。世界各地のさまざまなダンスを学んでいるダンサーで、本職である日本舞踊に関しては相当な実力派。

●FACE PATTERN



CHARACTER 08

わくい けいた
和久井 啓太（ケイタ）



●PROFILE

《性別》…男

《年齢》…17歳

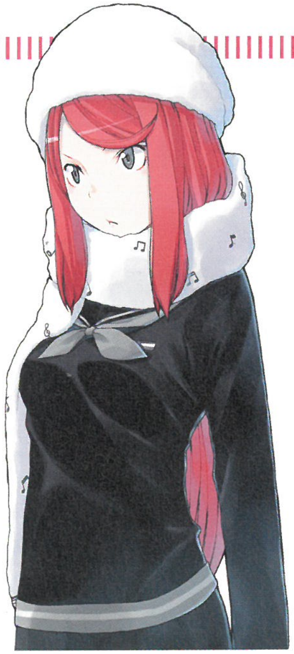
大阪に住む高校2年生。強さを磨くためボクシング部に所属しており、暇さえあればサンドバッグを叩いている。他人と群れることを嫌い、一匹狼的な生き方を好んでいる。

●FACE PATTERN



CHARACTER 09

ばん あいり
伴 亜衣梨（アイリ）



●PROFILE

《性別》…女

《年齢》…16歳

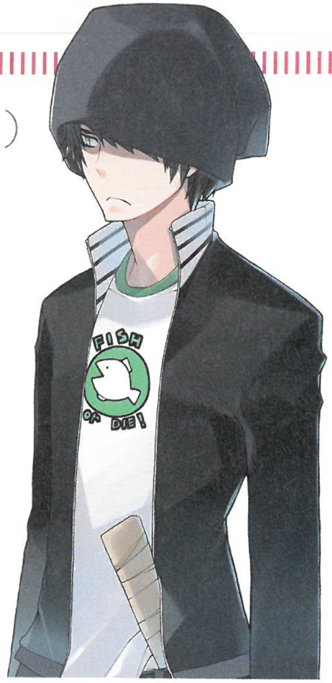
名古屋に住む高校1年生。本来は明るく素直な性格だが、家庭の事情で若干世の中に対して斜に構えている。他人に対して厳しい物言いが多く、なにかとヒナコと衝突する。

●FACE PATTERN



CHARACTER **10**

鳥居 純吾（ジュンゴ）



●PROFILE

《性別》…男

《年齢》…19歳

非常に無口で、はたから見ていると何を考えているかわからない朴訥な青年。人一倍仲間思いだがそのため無理をしてしまうことも。本職は板前で、得意料理は茶碗蒸し。

●FACE PATTERN



CHARACTER **11**

菅野 史（フミ）



●PROFILE

《性別》…女

《年齢》…21歳

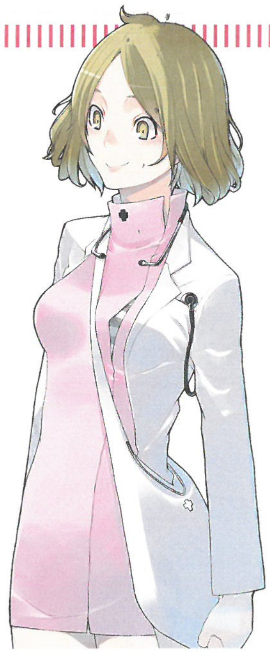
ジプス名古屋支局に所属する、科学的な知識に長けた研究者。研究以外のことには興味がないため、人間関係には無頓着で、人の名前もなかなか覚えない。

●FACE PATTERN



CHARACTER **12**

柳谷 乙女（オトメ）



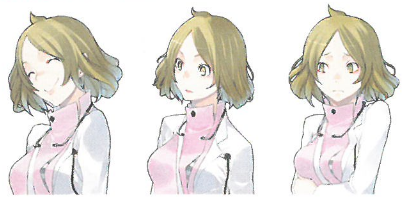
●PROFILE

《性別》…女

《年齢》…24歳

ジプス大阪本局で、医療スタッフとして働く女性。人当たりが柔らかくて誰にでも優しいだけでなく、治療の腕も確かで局員からの信頼も厚い。

●FACE PATTERN



CHARACTER **13**

栗木ロナウド（ロナウド）



●PROFILE

《性別》…男

《年齢》…26歳

ジプスに対して敵対心を持つ元刑事。過去のいきさつから、取り分けヤマトに対して強い憎しみを抱いている。「強きをくじき、弱気を助ける」を地でいく熱血漢。

●FACE PATTERN



CHARACTER **14**

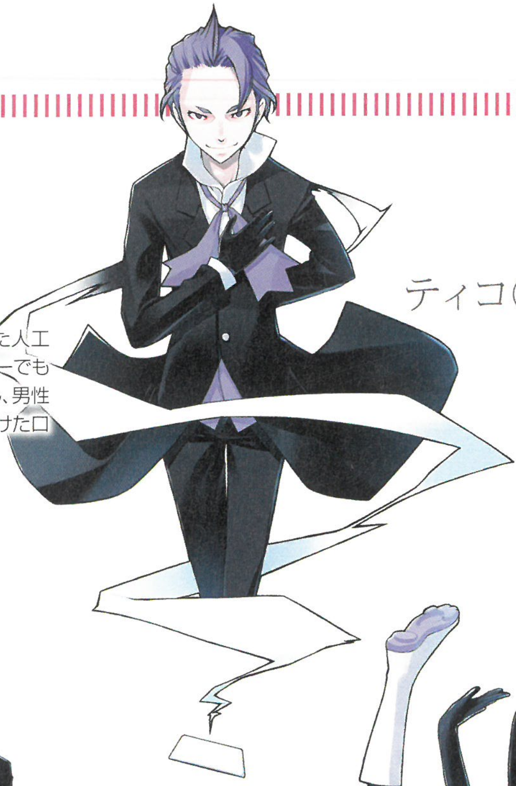
ティコ

●PROFILE

《性別》…男／女

《年齢》…？？？

悪魔召喚アプリに組み込まれた人工知能で、ニカイアのナビゲーターでもある。男女2パターンが存在し、男性は丁寧な口調、女性ははっちゃけた口調が特徴となっている。



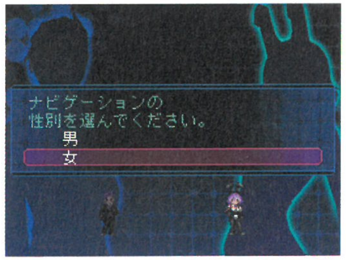
ティコ（男）

●FACE PATTERN





ティコ（女）



死に顔動画サイト「ニカイア」登録時に、ナビゲーターとしてどちらかを選択する。双方、独特の口調が魅力的。

CHARACTER **15**

憂う者

●PROFILE

《性別》…？

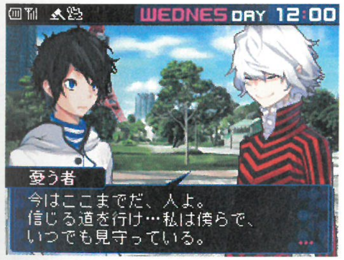
《年齢》…？？？

主人公を「輝く者」と呼ぶ、神秘的な雰囲気を持つ謎の存在。ビフロンス、ボティスといった強力な悪魔を従え、主人公の前に現れては謎の言葉を残して姿を消す。



●FACE PATTERN





不意に現れる謎の存在。ときに助言を残し、ときに戦いを挑んでくる。はたして彼は敵なのか、味方なのか……？

その他のキャラクター





デビルサバイバー2 公式ガイドブック

SYSTEM

《システム》

ゲームの基礎知識

ゲームを始めるまえに、『デビルサバイバー２』の目的や特徴といった本作独自の要素を理解しておこう。ゲームの基本的な流れも紹介しているので、参考にして本作を進めてほしい。

ゲームの概要

『デビルサバイバー２』は、悪魔と契約して戦う力を得た主人公たちが、7日間というタイムリミットのなかで、謎の侵略者たちと戦う姿を描いた作品である。限られた時間のなかでどのように立ち回るかがプレイヤーの選択にゆだねられており、それによって展開が変化していくマルチストーリーとなっているのがポイントだ。



死に顔が送られてくる謎の動画サイト「ニカイア」に登録したことで、主人公の運命は大きく変わっていく。

選択したイベントでストーリーやエンディングが変化

本作は、1日が30分単位に区切られており、その時間帯ごとに発生する複数のイベントのなかからひとつを選択することでストーリーが進行していく。多くのイベントは発生する時間帯が決まっており、その時間帯が過ぎてしまうとイベント自体が消滅、それによってストーリーやエンディングが変化することもある。



どのイベントを発生させるかはプレイヤー次第。主人公が知り合った人々の運命が大きく変化していく。

悪魔の召喚や合体でチームを強化

シミュレーションパートでは、主人公や仲間となる悪魔使いをリーダーとしたチームで戦う。そこで重要な要素となるのが、「悪魔」と呼ばれる仲魔の存在である。仲魔はオークションで落札したり、登録済みの仲魔は悪魔全書から召喚できる（→P29）。また、悪魔合体でより強力な悪魔を生み出すことでも、戦力が強化される（→P32）。



主人公が知り合って仲間になる人間たちはいずれも召喚アプリを使え、主人公と同様にチームを編成して戦う。

主人公や仲間のスキルは敵から取得

主人公たち召喚アプリ使用者は、レベルが上がってもパラメータが成長するだけでスキルは習得しない。スキルはシミュレーションパートで敵からスキルクラックすることで取得し、それをスロットにセットすることで初めて使用できるようになる（→P27）。シミュレーションパートでは、勝利するだけでなくスキルクラックすることも重要な要素。



主人公たちが強くなるためには、スキルクラックでさまざまなスキルを敵から取得する必要があるのだ。

1日の流れ

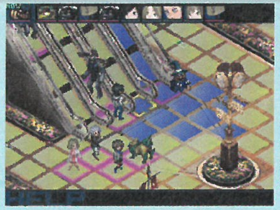
本作は1日ごとに章分けされており、日によって若干の差異はあるが、07:00頃から23:00頃まで活動できる。1日は30分ごとに区切られており、イベントを発生させると基本的に30分が経過する仕組みとなっている。なお、都市間の移動や就寝を行なう場合は、これよりも長い時間が経過することになる。



イベントが一覧で並ぶインターバル画面の右上には、現在の曜日や時間が表示されているのでチェックしよう。

①インターバルで任意にイベント選択

インターバル画面では、任意にイベントを選択できる。イベントが発生すると、会話が主体のアドベンチャーパート、もしくは戦闘が主体のシミュレーションパートに進む。各イベントが出現する時間帯は決まっていて、特定の時間や曜日までストーリーが進むと消滅することがある。



時間が経過しないフリーバトルも選択でき、ここでは経験値やお金であるマッカを稼いだりすることができる。

②仲間との会話や情報収集

アドベンチャーパートでは、会話中に選択肢が発生する。大部分はゲームの進行に大きく影響することはないが、一部の選択肢では仲間との親密度が上がったり、ルート分岐に関わったりと重要なものがある。選択肢は慎重に選んでおきたい。



選択肢は、会話相手の性格に合わせたふざけたものも。思い切ってそういった選択肢を選ぶのもおもしろい。

③必須イベントを選択（バトルの発生）

ストーリーを進めるためには、必須イベント（→P20）を発生させる必要がある。「！」マークのついた必須イベントにはシミュレーションパートがあり、それぞれのバトルごとに設定された勝利条件を満たすとクリアとなる。これにより、ストーリーが新たな展開を見せる場合もある。



シミュレーションパートでは、悪魔だけでなく人間の召喚アプリ使用者や侵略者など、多種多様な敵が登場する。

④「就寝」を選択して1日が終了

⑤セーブ後、翌日へ（①へ戻る）

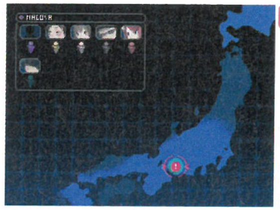
アドベンチャーパート解説

イベントを発生させると、仲間や知り合った人々との会話が中心のアドベンチャーパートが進行する。ここでは、イベント自体の意味や参入した仲間との関係を中心に解説していく。

アドベンチャーパートの概要

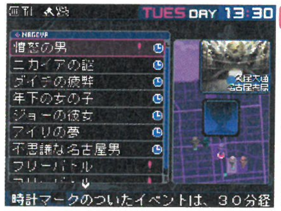
アドベンチャーパートとは、仲間たちや、訪れた場所で知り合った人々との会話でゲームが進行していくパートのこと。時計マークの表示があるイベントを発生させると基本的に時間が30分経過し、時間によって新たなイベントが発生する。イベントの会話中にはさまざまな選択肢が出現し、選択次第で会話している相手の反応が変化。このとき、選んだ選択肢によっては、仲間や知り合った人々との親密度が上がることがあるので、重要な選択肢は慎重に選びたい。

なお、3RD DAYまでは東京、大阪、名古屋のいずれかにしか訪れることはないが、4TH DAY以降は任意に3ヵ所を移動できるようになり、選択できるイベントの種類が大幅に増える。



上画面

上画面には、現時間にいずれかのイベントで出会えるキャラクターが一覧でアイコン表示される。



下画面

イベント一覧の時計マークは時間が経過するもの、「!」マークはバトルが発生するものを表わす。

必須イベントと任意イベント

イベントには、ストーリーの進行が目的となる必須イベントと、おもに仲間との親密度を上げることが目的となる任意イベントの2種類がある。基本的に必須イベントを進めていくだけでもストーリーは進行するが、親密度が上がると仲間と縁(えにし)(→P35)を深めることができ、それによって属性防御(→P41)を習得したり、悪魔合体が解禁されるといった恩恵が得られるので、できるだけ任意イベントも発生させていきたい。



特定の任意イベントを発生させると、別の任意イベントが追加で出現することもあるので要チェックだ。

時間経過によるイベントの発生と消滅

一部の必須イベントや任意イベントは、それぞれ発生している期間が異なるものの基本的に制限時間があり、一定の時間を経過してしまうと消滅する。そうなるとイベントを発生させることができなくなるので注意。とくに必須イベントは、仲間にできるはずの味方がその期間を過ぎると死亡する、ということもあるので、仲間のピンチには何をおいても最優先で駆けつけるようにしたい。



時間の経過によって、発生するイベントが変化していく。時間を気にしながらのプレイを心がけたい。

仲間の加入

ストーリーが進んでいくと、初期メンバーである主人公、ダイチ、イオ以外にも、召喚アプリ使用者が仲間になっていく。自動的に仲間になるキャラクターが多いが、ケイタやジュンゴといった特定のキャラクターは、必須イベントで救出することが加入条件となっている。なお、仲間になっても、イベントの状況によってはチーム編成に加えられないこともあるので注意したい。



召喚アプリメニューのチーム編成画面右に、その時点でバトルに参加させられる仲間が表示される。

《仲間の加入タイミング》

名前	日数	時刻	初加入タイミング
ダイチ	1ST DAY	13:00	「死に顔動画」のイベントバトル
イオ	1ST DAY	13:00	「死に顔動画」のイベントバトル
ジョー	1ST DAY	18:00～18:30	「男の名はジョー」クリア後
ヒナコ	2ND DAY	13:30～14:00	「西の洗礼」クリア後
ケイタ	2ND DAY	14:30～15:00	「激闘なにわ魂」クリア後
アイリ	3RD DAY	9:00～10:00	「追撃GIRL」クリア後
ジュンゴ	3RD DAY	12:30～13:00	「ダイチの救出」クリア後
フミ	3RD DAY	12:30～13:30	「ダイチの救出」、または「さよならジュンゴ」クリア後
マコト	4TH DAY	開始時	「変容の水曜日」開始時
オトメ	4TH DAY	11:00～11:30	「止むを得ぬ決断」のイベントバトル
ロナウド	7TH DAY	7:00～9:00	「平等への土曜日」開始時
ヤマト	7TH DAY	7:00～9:00	「支配への土曜日」開始時

※NPCとしてのスポット加入は除く

仲間の親密度

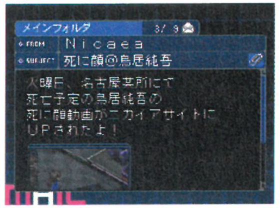
主人公と仲間の間には、ゲーム中では数値として確認できないものの、親密度が設定されている。親密度は、召喚アプリの縁(→P35)やエンディングなどに影響する重要な要素のひとつ。基本的には、インターバル画面でキャラクターの顔アイコンが表示されているイベントを選択すると、その相手の親密度が上がるという仕組みだ。



親密度を上げたいキャラクターのイベントを優先的に発生させていけば、意識的に親密度を上げられる。

仲間の離脱

一度仲間として加入したキャラクターでも、イベントの状況によっては一時的に編成に加えられない場合もあるが、それ以外にも、ニカイアから死に顔動画が送信されてきた際にそのキャラクターを救出できないと死亡して離脱してしまう。この際は、それ以降のイベントバトルでは、死亡してしまったキャラクターの代わりに、別のキャラクターが協力してくれることもある。



死に顔動画が送信されてきたら、すぐに特定のイベントを発生させ、救出しないと永久に離脱してしまう。

召喚アプリ解説

ここでは、主人公が悪魔や侵略者との戦いに使用する召喚アプリについて解説していく。召喚アプリで利用できる機能だけでなく、機能がもたらす効果も説明しているので忘れずに確認しておこう。

召喚アプリメニュー

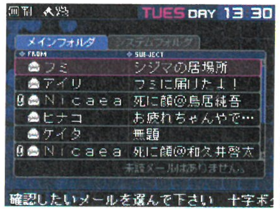
召喚アプリは、ゲームの進行にともない新たな機能が追加されていく。これらの機能を活用することで、より強力な悪魔を生み出したり、悪魔の情報の確認、仲間の能力を引き出すことができる。また、セーブデータの保存や設定の変更といった機能も活用できるので、しっかりとそれぞれの役割を把握しておこう。



召喚アプリメニュー画面では、現在保有しているマッカの金額を、画面左下で確認することができる。

メール

主人公宛に送られてきたメールは、メインフォルダとシステムフォルダの2種類のフォルダに保存される。メインフォルダには、ニカイアから送られてきた死に顔動画や仲間からのメールが順次追加され、システムフォルダには召喚アプリの機能の追加や悪魔の合体解禁に関するメールが保存される。



メールのフォルダは、十字ボタンの左右でメインフォルダとシステムフォルダを切り替えることが可能。

邪教の館.exe

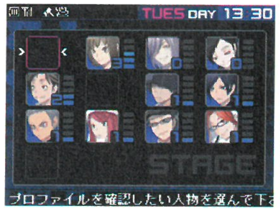
邪教の館.exeは、チームの戦力強化に欠かせない悪魔合体を行なう重要な機能のひとつで、2体の悪魔を合体させることで、より強力な悪魔に生まれ変わらせることができる。ストックのなかから任意に悪魔を選択して合体を行なう「2身合体」と、合体後の悪魔から条件を設定して行なう「検索合体」の2種類が選べる（→P32）。



合体にはさまざまな追加効果を付加できたりもする。詳しくはP32からの「悪魔の合体方法」を参照。

縁

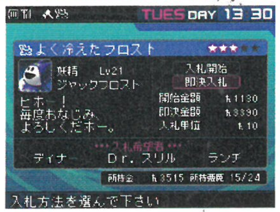
縁とは、主人公が知り合った人物たちとの間に結んだ信頼関係を数値化したもの。前述したとおり、親密度はゲーム上で具体的な数値を確認することはできないが、この縁で親密さを知ることができる。それぞれの人物との親密度を上げれば上げるほど、縁のステージがランクアップしていくのだ（→P35）。



縁が発生するのは仲間だけでなく、主人公が出会った人物のなかで特に重要な人間も登録される。

デビオク

デビオクとは合体に必要な悪魔を入手できるオークションのこと。デビオクでは、シミュレーションパートで獲得できるマッカを使い、オークション形式で競り落とした悪魔を仲魔に加えることができる。ただし、プレイヤーのほかにもNPCのライバルたちがオークションに参加するので、ライバルたちよりも高い金額を提示して落札する必要があるのだ（→P29）。



「即決入札」を選べば必ず悪魔を落札できるが、マッカを節約するならばライバルに競り勝って落札したい。

チーム編成

チーム編成では、シミュレーションパートに参加する4つのチームを編成でき、1チームにつき召喚アプリ使用者をリーダーとして2体の仲魔を加えることができる。ただし、主人公は必ずシミュレーションパートに出撃するため、仲間の召喚アプリ使用者は3人までを入れることが可能。主人公たち召喚アプリ使用者のスキルセットも、このチーム編成時に行なうことになる（→P27）。



主人公や仲間などの召喚アプリ使用者や仲魔たちの詳細ステータスの確認も、ここで行なうことができる。

悪魔全書

悪魔全書とは、悪魔合体で作成したりデビオクで落札した悪魔が自動的に登録され、登録された悪魔をマッカを支払うことで仲魔として呼び出せる機能のこと。「登録」を選ぶと、レベルが上がったりスキルを習得して成長した悪魔を新たに上書き保存できる。しかし、各悪魔ごとに1体しか登録できないため、上書きするときは慎重に（→P31）。また、パラメータが成長していたり、習得済みのスキルが増えると召喚時に必要となるマッカが多くなることにも注意したい。



合体に必要な悪魔の作成手順が複雑な場合、登録している悪魔ならば簡単に呼び出せるので便利。

コンフィグ

コンフィグでは、メッセージ速度の変更やメッセージスキップのON·OFF、シミュレーションパートでの操作説明のON·OFF、移動速度の変更、操作切り替えなど、システムの変更が可能。なお、シミュレーションパートのシステムメニューでも同様の操作を行なうことができる。

セーブ

セーブデータは3つまで保存できる。重要な選択肢の手前など、大事なデータはなるべく残しつつ、新たなセーブデータは別の場所に保存しておこう。なお、シミュレーションパートではこの3つとは別に、システムメニューから「中断セーブ」をすることが可能だ。

キャラクターのステータス

キャラクターの強さを知るうえで重要なステータス。チーム編成やシミュレーションパートでは上画面に表示され、各キャラクターの詳細なステータスを確認できる。敵味方の弱点や得意な攻撃方法といった重要な情報を読みとることができるので、しっかりとステータス画面の見方を覚えて戦闘に活用していこう。



シミュレーションパートでは、敵の情報も確認できるので、戦闘まえにスキルの属性をチェックしてから攻撃しよう。

《ステータス画面の見方》



❶ パーティのリーダーの名前
所属するパーティのリーダーの名前を表す。リーダーが倒されると、ほかのメンバーが戦闘可能でもパーティが消滅する

❷ 種族と名前
種族や名前を表す

❸ レベル
現在のレベル。最大でLv99まで上昇する

❹ 経験値
「現在の獲得経験値／次のレベルに必要な経験値」を表す。レベルアップするごとに、次のレベルに必要な経験値量も増加する

❺ HP
体力。「現在のHP／HPの最大値」を表わす。ダメージを受けたり、HP消費系のスキルを使用すると減少し、0になると戦闘不能になる。最大で999まで（一部の敵を除く）

❻ MP
マジックポイント。「現在のMP/MPの最大値」を表わす。MP消費系のスキルを使用すると減少する

❼ パラメータ
強さ。力、魔、体、速の4種類があり、それぞれ以下の要素に影響する。なお、悪魔の場合、基本値より成長したパラメータは異なるゲージの色で表示される。各パラメータは最大で40まで

力：物理属性の攻撃で与えるダメージ量に影響する
魔：魔法属性の攻撃で与えるダメージ量や受けるダメージ量、バッドステータスの効果時間に影響する。また、レベルアップ時のMP最大値の増加量にも影響する
体：物理属性や魔法属性の攻撃で受けるダメージ量、バッドステータスの解けやすさに影響する。また、レベルアップ時のHP最大値の増加量にも影響する
速：攻撃パートでの行動順番に影響する。また、攻撃の命中率や回避率、バッドステータスの効果時間や解けやすさに影響する

❽ 属性の防御相性
物理、火炎、氷結、電撃、衝撃、魔力の各属性への防御相性を表す。

❾ スキル
コマンドスキル（1～3番目まで）、自動効果スキル（4～6番目まで）、先制発動スキル（7番目。種族が人間の場合）、種族特有スキル（7番目。種族が人間以外の場合）を表す。また、悪魔の場合、未習得のスキルは灰色で表示される

❿ 縁の効果
仲間の主人公との縁による効果を表す。「共有」はスキルクラックの共有、「添付」はパーティ内の悪魔を相手に送り込むことができる（→35）

⓫ 移動力
パーティの基本移動力。数値分だけマス目を移動できる。パーティ内に移動力が増減する種族特有スキルを持つ悪魔がいる場合、この数値が変化する

キャラクターの種族について

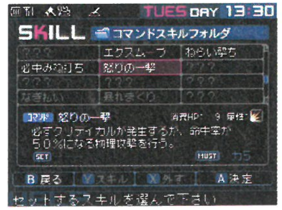
キャラクターの種族は、人間と悪魔22種の合計23種類が存在する。種族が人間の場合、基本的に固有のスキルを持たないが、悪魔はそれぞれ種族特有スキルを持っており、バトル中に使用したり、自動で効果を得ることができる。合体時は、元となる悪魔2体の種族の組み合わせにより合体後の悪魔の種族が決定される（→P32）。



ステータス画面では名前の左にキャラクターの種族が表示されているので、悪魔合体する際は参考にしよう。

主人公のレベルアップと成長

主人公はレベルアップするごとに、1ポイントずつ任意のパラメータをアップさせることができる。パラメータのおもな効果としては、「力」は物理属性の攻撃力が上昇し、「魔」は魔法の攻撃力が上昇したりMP最大値が増える。「体」は防御力の上昇やHP最大値が増え、「速」はバトルでの行動順が早くなるといったメリットがある。



パラメータは、スキルをセットする際の条件にも影響するので注意が必要だ。詳しくはP27を参照しよう。

《主人公の基本パラメータと成長傾向》

名前	基本パラメータ						レベルアップ時の成長傾向					
	Lv	力	魔	体	速	移動力	HP倍率	MP倍率	力	魔	体	速
主人公	1	5	4	4	4	4	C	B	―	―	―	―

※S>A>B>C>D>Eの順で成長しやすいことを表わす

仲間の召喚アプリ使用者と悪魔の成長

主人公以外の召喚アプリ使用者は、それぞれ下記の表のような成長傾向がある。成長しやすい、または成長しにくいパラメータが決まっており、レベルアップ時にランダムで1ポイントが振り分けられてパラメータがアップする。チーム編成やスキルをセットする場合には、仲間の優れたパラメータを活かせるようにしたい。悪魔の場合も同様でレベルアップ時に1ポイントがパラメータに振り分けられるが、人間とは違い特定のレベルでスキルも習得する（→P27）。

《仲間の基本パラメータと成長傾向》

名前	基本レベルとパラメータ						レベルアップ時の成長傾向					
	Lv	力	魔	体	速	移動力	HP倍率	MP倍率	力	魔	体	速
ダイチ	1	5	3	4	5	4	B	C	C	D	D	A
イオ	1	4	5	4	4	4	C	B	C	A	E	D
ジョー	5	5	6	4	6	4	D	B	E	B	E	S
ヒナコ	12	8	7	6	7	4	B	C	B	E	E	S
ケイタ	13	12	3	6	8	4	S	E	A	E	D	B
アイリ	18	7	12	6	9	4	D	A	D	C	D	A
ジュンゴ	21	18	5	7	7	4	S	E	S	E	D	D
フミ	22	5	19	6	8	4	E	A	E	S	E	C
マコト	25	16	10	8	7	4	A	B	B	C	D	D
オトメ	26	6	17	10	9	4	E	S	E	S	D	C
ロナウド	30	18	8	14	6	4	A	D	B	E	S	E
ヤマト	52	25	25	10	10	4	A	B	B	B	E	D

※S>A>B>C>D>Eの順で成長しやすいことを表わす

スキルの種類

攻撃や補助、回復などを行なう特殊な能力をスキルという。召喚アプリ使用者の場合、任意にスキルをセットすることが可能で、悪魔の場合は悪魔ごとに習得するスキルが決まっている（→P27）。悪魔合体をする際は新たな悪魔に一部のスキルを継承できる（→P34）。

コマンドスキル

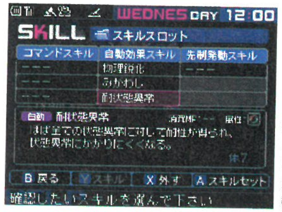
コマンドスキルは、プレイヤーが任意に発動できるスキルのこと。バトルフィールド上や攻撃パートのコマンドメニューに表示されるなかから、使いたいものを選んで発動できる。コマンドスキルには、攻撃や防御、回復といったものが数多く揃っていて、仲間ひとり、または悪魔1体につき、最大で3つまでセットや習得が可能である。



おもに物理攻撃系のスキルはHP、魔法攻撃系のスキルはMPを消費して発動可能。不足していると使用できない。

自動効果スキル

自動効果スキルとは、持っているだけで自動的に効果が発動するスキルのこと。HPやMPの最大値が増えたり、特定の属性攻撃の強化、属性防御を付加させるなど、弱点を補ったり攻撃力を高めるといった補助的な効果を持つスキルが多い。コマンドスキルと同様にこちらも最大で3つまでセット、または習得することが可能である。



弱点を消せる自動効果スキルなど、強敵とのバトルではセットすることが必須となるスキルが数多く存在する。

先制発動スキル

先制発動スキルは、攻撃パートが始まったとき自動的に効果が発動するスキルのことで、チーム全体に効果を及ぼす。ただし先制発動スキルを使えるのはリーダーとなる召喚アプリ使用者だけに限定され、セットできるのはひとつのみ。発動時にMPを消費するものと消費しないものがあり、攻撃パートが終了すると効果は切れる。



攻撃パート開始時に自動的に発動するが、発動にMPを必要とするものは、MPが不足していると発動しない。

種族特有スキル

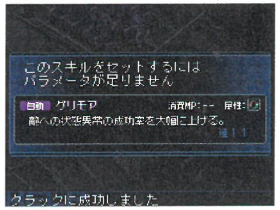
種族特有スキルとは、悪魔がもつ種族ごとの固有のスキルのこと。コマンドスキルのように任意に発動できるものや、自動効果スキルのようにバトルで自動的に発動するものなど、その種類はさまざまだ。なお、種族ごとに限定されているスキルのため、悪魔合体のときにスキルを継承することはできない（→P34）。



MPの消費なしで移動をサポートしてくれたりと、チーム全体に効果を及ぼす便利なスキルも数多く揃っている。

スキルの取得と習得

スキルを使用するための取得や習得の方法は、主人公や仲間の召喚アプリ使用者と、仲魔である悪魔の場合とで異なる。召喚アプリ使用者は、敵が持つスキルをスキルクラックで取得し、スロットにセットすることで使用できる。一方、悪魔は特定のレベルに達すると自動的にスキルを習得、使用可能になる。



召喚アプリ使用者の場合、パラメータが条件を満たしていないとスキルをセットすることはできないので要注意。

主人公や仲間はスキルクラックで敵からスキルを取得

スキルクラックとは、敵からスキルを取得する能力のこと。シミュレーションパート開始時の準備メニューの「スキルクラック」でチームリーダーを選択すると、敵からクラックできるスキルが一覧表示される。そこで取得したいスキルを選び、そのスキルを持つ敵を指定しよう。あとはスキルクラックを設定したリーダーのチームで指定した敵を倒すと、スキルを取得できる。敵を倒すとその場でスキルをセットすることもできるが、必要な条件を満たしていないとセットできないので注意。なお、指定できるのは各チームのリーダーのみなので、一度のバトルで最大で4つまでのスキルクラックが可能である。



複数のチームでひとつのスキルを指定することも可能なので、確実に取得したいスキルを狙うこともできる。

悪魔はレベルアップでスキルを習得

悪魔のスキルは、スキルごとの必要レベルに悪魔のレベルが達するだけで自動的に習得可能。チーム編成画面などで悪魔にカーソルを合わせてYボタンを押すと、下画面がスキル画面に移行する。そこで薄く表示された未習得のスキルに十字ボタンでカーソルを合わせると、スキル説明の右下に習得に必要なレベルが表示される。



シミュレーションパート中に習得レベルに達した場合、次の行動順からそのスキルを使用できるようになる。

悪魔の上位種族特有スキルの習得

一部の悪魔が持つ種族特有スキルは、一定のレベルに到達すると1ランク上位のスキルにランクアップすることがある。上位の種族特有スキルを習得すると既存のスキルは上書きされるが、得られる効果はより大きい。ただし、HPやMPを消費するスキルの場合、その消費量が多くなることもあるので注意が必要だ。



愛着を持って悪魔を育てていくと、上位種族特有スキルを習得し、より高い能力を発揮してくれるようになる。

《スキルの種類と効果》

●コマンドスキル

スキル名	効果
ディア	単体のHP小回復
ディアラマ	単体のHP中回復
ディアラハン	単体のHP全回復
メディア	味方全体のHP小回復
メディアラハン	味方全体のHP全回復
アムリタ	味方全体の状態異常回復
常世の祈り	味方全体のHPと状態異常全回復
リカーム	戦闘不能者復活
サマリカーム	戦闘不能者復活、HP全回復
リカームロス	味方全体を完全回復、使用者はHP1に
アギ	敵単体に火炎属性ダメージ
アギダイン	敵単体に火炎属性大ダメージ
炎の乱舞	火炎属性の攻撃を２～5回
マハラギ	敵全体に火炎属性ダメージ
マハラギダイン	敵全体に火炎属性大ダメージ
ブフ	敵単体に氷結属性ダメージ
ブフダイン	敵単体に氷結属性大ダメージ
氷の乱舞	氷結属性の攻撃を２～5回
マハブフ	敵全体に氷結属性ダメージ
マハブフダイン	敵全体に氷結属性大ダメージ
ジオ	敵単体に電撃属性ダメージ
ジオダイン	敵単体に電撃属性大ダメージ
雷の乱舞	電撃属性の攻撃を２～5回
マハジオ	敵全体に電撃属性ダメージ
マハジオダイン	敵全体に電撃属性大ダメージ
ザン	敵単体に衝撃属性ダメージ
ザンダイン	敵単体に衝撃属性大ダメージ
嵐の乱舞	衝撃属性の攻撃を２～5回
マハザン	敵全体に衝撃属性ダメージ
マハザンダイン	敵全体に衝撃属性大ダメージ
万魔の乱舞	万能属性の攻撃を２～5回
メギド	敵全体に万能属性ダメージ
吸魔	敵単体のHPとMPを吸収し回復
裁きの雷火	敵全体に現HPの半分のダメージ
火事場吸血	敵単体のHPを吸収し回復
エクスムーブ	敵からEXTRAを奪う
ねらい撃ち	敵に必ず命中する攻撃
必中みね打ち	敵に必ず命中する強力な攻撃
怒りの一撃	必ずクリティカルになるが当たりづらい
捨身の一撃	単体に強力な攻撃
渾身の一撃	必ずクリティカルになる攻撃
貫通の一撃	物理耐性をもつ敵にも効く攻撃
なぎ払い	敵全体に攻撃
暴れまくり	HPが多いほど強力な攻撃を2～5回
絶妙打	HPが多いほど強力な単体攻撃
八双発破	HPが多いほど強力な全体攻撃
デスバウンド	HPが多いほど強力な2～5回の全体攻撃
百烈突き	威力の低い攻撃を２～7回
千烈突き	威力の低い攻撃を敵全体に2～7回
弱者必滅拳	状態異常の敵に大ダメージ
死神の点呼	状態異常の敵を即死させる
暗殺拳	敵リーダーに強力な攻撃
ニガヨモギ	敵全体をPOISONにする
パラライレイ	敵全体をPALYZEにする
セクシーレイ	敵全体をCHARMにする
マリンカリン	敵単体をCHARMにする
ペトラレイ	敵全体をSTONEにする
ギガジャマ	敵単体をFORGETにする
パワーチャージ	つぎの攻撃を強化する
会心の予言	味方全体の攻撃を1回クリティカルにする
護りの盾	味方全体が1回だけ敵の攻撃を無効化する
覚悟の挑発	防御力を上げ、攻撃を受けやすくする
テトラカーン	味方全体が1回だけ物理攻撃を反射
マカラカーン	味方全体が1回だけ魔法攻撃を反射

●自動効果スキル

スキル名	効果
盟主の精神	仲魔の即死ダメージをリーダーが受ける
毒追加	攻撃時、POISONにする
マヒ追加	攻撃時、PALYZEにする
石化追加	攻撃時、STONEにする
封技追加	攻撃時、FORGETにする
吸収追加	与えたダメージの25%分HP回復
一分の活泉	HP最大値が10%上昇
三分の活泉	HP最大値が30%上昇
五分の活泉	HP最大値が50%上昇
一分の魔脈	MP最大値が10%上昇
三分の魔脈	MP最大値が30%上昇
五分の魔脈	MP最大値が50%上昇
英霊の加護	クリティカル率上昇
戦神の加護	クリティカル率大幅上昇
会心激化	クリティカル時のダメージ増加
迅速の寄せ	バトル中の行動順が早まる
神速の寄せ	バトル中の行動順が大幅に早まる
攻撃全体化	通常攻撃が全体攻撃になる
双手	通常攻撃が2回攻撃になる
エクスティール	敵からEXTRAを奪いやすくなる
エクスガード	EXTRAを奪いやすく、奪われにくくなる
貫通	物理耐性を持つ敵にもダメージを与えられる
反撃	攻撃を受けたらまれに反撃する
猛反撃	攻撃を受けたら反撃する
超反撃	攻撃を受けたら高い確率で反撃する
二身の残影	25%の確率で同じ行動をくり返す
エクストラワン	EXTRAが必ず発生する
物理鋭化	物理攻撃が若干強化
物理強化	物理攻撃が強化
物理激化	物理攻撃が大幅に強化
火炎強化	火炎属性攻撃が強化
火炎激化	火炎属性攻撃が大幅に強化
氷結強化	氷結属性攻撃が強化
氷結激化	氷結属性攻撃が大幅に強化
電撃強化	電撃属性攻撃が強化
電撃激化	電撃属性攻撃が大幅に強化
衝撃強化	衝撃属性攻撃が強化
衝撃激化	衝撃属性攻撃が大幅に強化
グリモア	状態異常の成功率上昇
同族の心得・攻	同種族へのダメージが上昇
同族の心得・防	同種族からのダメージが減少
耐物理	物理属性のダメージを減少
耐火炎	火炎属性のダメージを減少
耐氷結	氷結属性のダメージを減少
耐電撃	電撃属性のダメージを減少
耐衝撃	衝撃属性のダメージを減少
耐魔力	魔力属性のダメージを減少
全門耐性	物理、万能属性以外のダメージを減少
物理無効	物理属性のダメージを無効化
火炎無効	火炎属性のダメージを無効化
氷結無効	氷結属性のダメージを無効化
電撃無効	電撃属性のダメージを無効化
衝撃無効	衝撃属性のダメージを無効化
魔力無効	魔力属性のダメージを無効化
物理吸収	物理属性のダメージを吸収
火炎吸収	火炎属性のダメージを吸収
氷結吸収	氷結属性のダメージを吸収
電撃吸収	電撃属性のダメージを吸収
衝撃吸収	衝撃属性のダメージを吸収
物理反射	物理属性のダメージを吸収
火炎反射	火炎属性のダメージを反射
氷結反射	氷結属性のダメージを反射
電撃反射	電撃属性のダメージを反射
衝撃反射	衝撃属性のダメージを反射
耐状態異常	状態異常になりにくくなる
食いしばり	一度だけHP1で生き残る
みかわし	物理攻撃を回避しやすくなる
見覚えの成長	レベルが上がりやすくなる
見覚えの急成長	レベルがより上がりやすくなる
もうかりマッカ	獲得マッカが20%増える
勝利の息吹	戦闘後、HPが10%回復
勝利の美酒	戦闘後、HPが20%回復

●先制発動スキル

スキル名	効果
S烈攻の秘法	すべての攻撃力上昇
S解守の秘法	敵の防御力、回避率低下
S骨抜の秘法	敵の命中・回避率、防御力低下
S軽業の秘法	命中・回避率上昇
S堅盾の秘法	防御力上昇
S疾風の秘法	速上昇
Sテトラカーン	テトラカーンの効果
Sマカラカーン	マカラカーンの効果
S鬼門防御	弱点属性を通常耐性にする
S絶一門・物理	最初の物理属性攻撃が取り消される
S絶一門・火炎	最初の火炎属性攻撃が取り消される
S絶一門・氷結	最初の氷結属性攻撃が取り消される
S絶一門・電撃	最初の電撃属性攻撃が取り消される
S絶一門・衝撃	最初の衝撃属性攻撃が取り消される
S絶一門・魔力	最初の魔力属性攻撃が取り消される
S狂戦士の魂	通常攻撃しかできないがダメージ2倍
S会心の予言	味方全体の最初の攻撃がクリティカル
S的中の秘法	攻撃が必ず命中する
Sグリモア	状態異常の成功率上昇
S決死の覚悟	開始時にEXTRAが得られないが行動順が早まる
S先制封殺	敵の先制発動スキルを無効化
S闘気の装束	50以下のダメージを無効化
S魔道結界・陰	敵味方のスキルで消費するMPが半減
S技巧開眼	敵味方のスキルで消費するHPが25%になる
S窮地の練気	ダメージを受けるとMP回復
Sリカーム	リカームの効果
Sメディア	メディアの効果
Sディアラハン	ディアラハンの効果

悪魔の入手方法

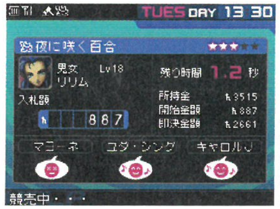
仲魔となる悪魔を入手するには、ふたつの方法がある。ひとつは、デビオク（オークション）で悪魔を落札する方法。もうひとつは、悪魔全書に登録済みの悪魔を呼び出す方法だ。どちらの場合も、お金の代わりとなるマッカを消費することで、悪魔を入手することができる。そのときほしい悪魔によって使い分けよう。



マッカの使い道はこのふたつのみ。どんどんマッカをつぎ込んで、新たな悪魔を仲魔にしていこう。

デビオクで悪魔を入手

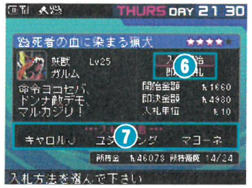
召喚アプリメニューのオークションを選択すると利用可能なデビオク機能。この機能では、あらかじめリストアップされた悪魔のなかから好きな悪魔をオークション形式で入手できる。ただし、さまざまなライバルたちが同じ悪魔を狙ってくるので簡単に入手することはできず、ライバルたちよりも高い金額を提示して初めて入手可能となる。下記のデビオク画面の見方を確認して、重要な情報を見逃さないようにしよう。

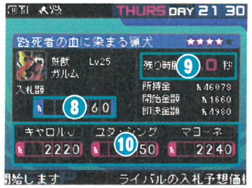


ライバルたちの動向が落札できるかどうかの決め手。しっかりと見極めて金額を提示するようにしたい。

《デビオク画面の見方》







❶ ランク
デビオクの会員ランク

❷ ページ
現在のランクのページ。出品悪魔の数で変化

❸ 出品悪魔のデータ
悪魔の通り名、レベル、種族、名前といった簡易データ。選択中の悪魔の詳細なパラメータは上画面にステータス画面と同じ形で表示

❹ 評価ランクと開始金額
悪魔を5段階で評価。★の数が3つで平均の能力をもつ悪魔を表し、★の数が減ると能力が低く、★の数が増えると能力が高くなる。数値はオークション開始時の入札金額を表す

❺ 所持金と所持悪魔数
現在、所持するマッカと悪魔の数「現在の数／所持限界数」を表す

❻ 入札開始と即決入札
「入札開始」を選ぶと、オークションが開始金額からスタートする。「即決入札」を選ぶと、即決金額を支払い落札となる。入札単位は、オークションで金額を上げる際の最低金額を表す

❼ 入札希望者
オークションで競合するライバル

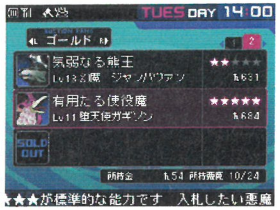
❽ 入札額
初期状態では開始金額が表示される。オークションが開始したらこの数値を上げて入札金額を提示する

❾ 残り時間
オークションの残り時間を表し、最大で5秒間。この時間内に入札金額を提示する必要がある

❿ ライバルの予想入札額
ライバルが提示するであろう予想入札額。オークション中はライバルにアイコンが表示され、アイコンの種類で予想金額より高い、または低い金額を提示するかを予想できる
- ：予想入札額より高い金額を提示
- ：予想入札額どおりの金額を提示
- ：予想入札額より低い金額を提示

デビオクの手順

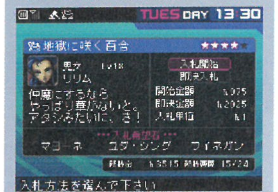
デビオクがオークション形式で進行することは前述のとおり。ここでは、悪魔を入手するまでの流れを見てみよう。まず出品される悪魔には★マークで5段階の評価があり、★3つが平均的な能力、それよりも少ないと能力が劣り、多いほど能力的に優れた悪魔となる。優れた能力を持つ悪魔は、これから覚えるはずの全スキルを習得済みの状態になっていることがあるので、悪魔合体でスキルを継承したいときなどに活用できる。なお、オークションに競り勝っても下記③の手順にあるとおり、悪魔の要求に答えないと契約できないこともあるので要注意だ。



悪魔の評価が高いほど、オークションの開始金額は高くなるが、育てる必要がないので合体に使いやすい。

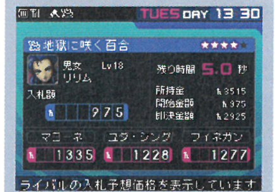
《悪魔入手までの流れ》

①入札の方法を選択



入札の方法には、ライバルたちと競り合って落札する「入札開始」と、割高の金額となるが競り合わずにすぐに落札可能な「即決入札」の2種類がある。「入札開始」の場合は②へ、「即決入札」の場合は③へと進む。

②金額を提示



「入札開始」を選択すると、オークション画面に移行する。ここではライバルの予想提示金額が表示される。これをもとに推測して金額を提示しよう。Ⓐボタンを押すとオークションが開始され、ライバルに競り勝つと落札となる。

③悪魔の要求に対応



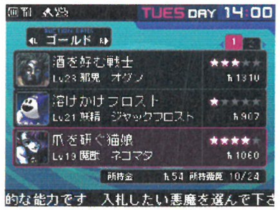
オークションや即決で落札しても、悪魔はすぐに仲魔にはならず、落札金額に上乗せした額を要求してくることがある。支払わなくても仲間になることはあるが、支払ったほうが確実に仲魔になるのでオススメだ。

デビオクのランク

デビオクには会員ランクがあり、最初はノーマルからスタートとなるが、日数が進むと会員ランクがグレードアップしていく。会員ランクがグレードアップすると、出品される悪魔の種類が増えて高レベルの悪魔も入手可能になる。合体に必要な悪魔もより入手しやすくなるので、グレードアップさせない手はない。ただし、グレードアップには多額のマッカが必要になるため、フリーバトルでマッカを稼いでおこう。なお、グレードアップしなかった場合でも、次にデビオクを利用した際にグレードアップするかどうかを選択できるので、マッカが足りなくても心配はない。

《会員ランクのグレードアップの条件》

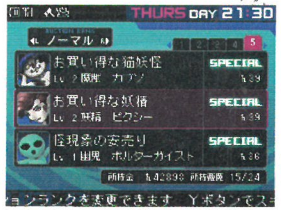
ランク	タイミング	必要マッカ
ノーマル	–	–
ゴールド	3日目以降	1,000
プラチナ	6日目以降	3,000



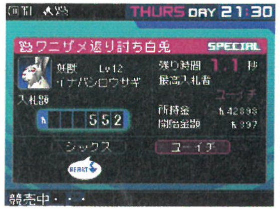
グレードアップ後は会員ランクごとに悪魔がリストアップされ、Ⓛ Ⓡボタンでページを切り替えできる。

スペシャルオークションの発生

デビオクを利用していると、低確率でスペシャルオークションが発生することがある。その場合、出品中の悪魔がランダムで激安な悪魔や高性能な悪魔に置き換わって、評価は「SPECIAL」となる。また、オークションの形式は5秒間という制限時間は同じだが、一括で入札金額を提示するのではなくライバルたちと競いながら徐々に金額を競り上げていく形式となっている。金額が増えていきライバルがギブアップすると、晴れて悪魔を落札できるのだ。どちらも一歩も引かず、制限時間内に落札者が決まらなかった場合は「FINAL BID」へと移行。最終的な入札金額を提示して、もっとも高い金額を提示した人物が落札することになる。



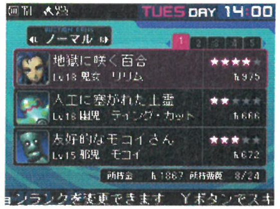
オークションに参加中に、別の悪魔の入札希望者がいるとその悪魔のオークションも同時に開催される。



ライバルの旗色が悪くなると、「HEART」、「LOSE」というアイコンが表示される。落札できる一歩手前だ。

出品悪魔の追加

デビオクに出品される悪魔は同じ名前を持つ悪魔につき1体のみ。それを落札してしまうと「SOLD OUT」となり、そのオークションでは入手できなくなる。その場合、イベントを発生させて時間を経過させたり、フリーバトルをクリアしたりするとリストアップされる悪魔が更新される。また、出品悪魔は曜日や時間の経過とともに、新たな種類の悪魔がどんどん追加されていく。合体などで新しい悪魔が必要になったら、ストーリーを進めていこう。



すべての悪魔が出品されるわけではないが、悪魔が追加されると、その分悪魔合体の手間も減るので楽になる。

悪魔全書から悪魔を呼び出す

悪魔全書は、悪魔の情報を確認する辞典のような役割だけでなく、登録しておくことでいつでも好きな悪魔を呼び出せる機能を持つ。オークションや合体で初めて入手した悪魔は、自動的に悪魔全書に登録され、マッカを支払うことで呼び出せる。また、悪魔がレベルアップしてパラメータが成長したり、スキルを習得した状態で再登録もできる。ただし、同じ名前の悪魔につき1体までしか登録できないので、その場合は元のデータに上書きされる。せっかくスキルを習得した悪魔に、合体用に手に入れたスキル未習得の悪魔で上書きしてしまわないように気をつけたい。なお、悪魔の成長に合わせて支払うマッカも高額になっていくことを覚えておこう。



登録済みの悪魔は、「閲覧」でⒶボタンを押すと呼び出せる。Ⓧボタンで悪魔の解説を見られる。



「登録」時にはⓍボタンで全登録が可能だが、上書きされたくないものがある場合は個別に登録しよう。

悪魔の合体方法

邪教の館.exeでは、仲魔である2体の悪魔を合体させることで、より強力な悪魔に生まれ変わらせることができる。合体時には合体まえの2体の悪魔から習得済みのスキルを継承したり、成長したパラメータを引き継ぐことが可能だ。ただし、合体できる悪魔は主人公のレベルと同じかそれ以下のレベルの悪魔に限られている。



ストーリーが進んでいくと、出現する敵も強力になっていく。悪魔を合体させて戦力の強化を図ろう。

2身合体

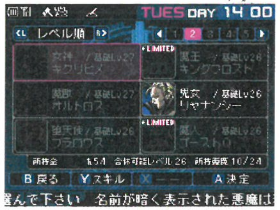
「2身合体」は、仲魔にいる悪魔がリストアップされ、そのなかから悪魔同士を選択することで合体できる。また、1体を選択した状態で⊗ボタンを押すと、その悪魔を合体元として合体後にできる悪魔が自動的にリストアップされる。そこで合体後の悪魔を選択すると、自動的に合体に必要なもう1体が選択されて合体可能となる。



「2身合体」は、手持ちの悪魔同士で合体を済ませる場合に便利。出番のない悪魔などを合体させよう。

検索合体

「検索合体」では、合体後の悪魔をベースに、必要となる2体の悪魔を検索して合体を行なうことができる。検索条件の指定が可能で「悪魔種族」、「所持」、「チーム所属」、「全書」の4種類から細かく設定できる。条件の指定を行なわない場合、現時点で入手可能な悪魔を元に、主人公のレベルを問わず合体できる悪魔がリストアップされるようになっている。



いまは合体できないが、主人公のレベルアップ後に生み出せるという悪魔も確認することができる。

精霊との合体

同種族の悪魔同士を合体させた場合、悪魔ではなく精霊に生まれ変わる。精霊にはフレイミーズ、エアロス、アクアンズ、アーシーズの4体が存在し、合体させる種族ごとに誕生する精霊の種類が決まっている。いずれかの精霊と悪魔を合体させると、誕生する悪魔が同種族のなかでランクアップ、またはランクダウンする。



同種族の上位ランクの悪魔に生まれ変わらせたい場合に活用できる。種族ごとに必要な精霊は下表を参照のこと。

《悪魔合体表》

種族名	破壊神	女神	魔神	邪神	龍王	邪龍	天使	霊鳥	堕天使	神獣	魔獣
破壊神	フレイミーズ	邪神	魔王	邪龍	鬼神	闘鬼	魔神	鬼神	邪神	妖獣	神獣
女神	邪神	アクアンズ	鬼神	破壊神	妖精	邪鬼	神獣	天使	鬼女	龍王	幻魔
魔神	魔王	鬼神	フレイミーズ	魔王	破壊神	邪神	女神	鬼女	鬼神	邪鬼	霊鳥
邪神	邪龍	破壊神	魔王	エアロス	魔神	魔王	霊鳥	邪鬼	霊鳥	魔王	邪龍
龍王	鬼神	妖精	破壊神	魔神	アクアンズ	妖獣	女神	邪神	女神	魔神	神獣
邪龍	闘鬼	邪鬼	邪神	魔王	妖獣	フレイミーズ	堕天使	鬼女	魔獣	幽鬼	邪鬼
天使	魔神	神獣	女神	霊鳥	女神	堕天使	エアロス	龍王	魔王	女神	神獣
霊鳥	鬼神	天使	鬼女	邪鬼	邪神	鬼女	龍王	エアロス	女神	天使	幻魔
堕天使	邪神	鬼女	鬼神	霊鳥	女神	魔獣	魔王	女神	アーシーズ	闘鬼	鬼女
神獣	妖獣	龍王	邪鬼	魔王	魔神	幽鬼	女神	天使	闘鬼	アクアンズ	天使
魔獣	神獣	幻魔	霊鳥	邪龍	神獣	邪鬼	神獣	幻魔	鬼女	天使	フレイミーズ
妖獣	堕天使	妖精	闘鬼	堕天使	闘鬼	幻魔	神獣	龍王	邪龍	邪鬼	幽鬼
幻魔	女神	魔獣	妖獣	鬼神	魔神	堕天使	邪龍	天使	魔王	龍王	邪鬼
妖精	幽鬼	妖獣	龍王	闘鬼	魔獣	堕天使	神獣	龍王	天使	女神	鬼女
魔王	魔神	破壊神	邪神	魔神	邪龍	幽鬼	魔神	神獣	破壊神	堕天使	邪龍
鬼神	女神	闘鬼	妖精	邪鬼	天使	幻魔	鬼女	魔神	邪鬼	魔神	霊鳥
闘鬼	鬼女	霊鳥	鬼神	幻魔	鬼神	妖獣	魔獣	魔獣	霊鳥	鬼神	妖精
邪鬼	鬼神	鬼女	魔王	幻魔	天使	霊鳥	鬼神	神獣	魔獣	妖精	闘鬼
鬼女	女神	天使	邪龍	魔王	堕天使	幽鬼	女神	天使	邪龍	幻魔	妖精
幽鬼	闘鬼	邪神	妖精	魔神	邪龍	妖獣	霊鳥	魔獣	妖精	龍王	妖獣
魔人	邪神	破壊神	魔王	鬼神	女神	龍王	邪神	女神	幻魔	邪神	龍王
英雄	女神	魔王	鬼神	破壊神	魔神	天使	女神	天使	魔王	魔神	龍王

妖獣	幻魔	妖精	魔王	鬼神	闘鬼	邪鬼	鬼女	幽鬼	魔人	英雄	種族名
堕天使	女神	幽鬼	魔神	女神	鬼女	鬼神	女神	闘鬼	邪神	女神	破壊神
妖精	魔獣	妖獣	破壊神	闘鬼	霊鳥	鬼女	天使	邪神	破壊神	魔王	女神
闘鬼	妖獣	龍王	邪神	妖精	鬼神	魔王	邪龍	妖精	魔王	鬼神	魔神
堕天使	鬼神	闘鬼	魔神	邪鬼	幻魔	幻魔	魔王	魔神	鬼神	破壊神	邪神
闘鬼	魔神	魔獣	邪龍	天使	鬼神	天使	堕天使	邪龍	女神	魔神	龍王
幻魔	堕天使	堕天使	幽鬼	幻魔	妖獣	霊鳥	幽鬼	妖獣	龍王	天使	邪龍
神獣	邪龍	神獣	魔神	鬼女	魔獣	鬼神	女神	霊鳥	邪神	女神	天使
龍王	天使	龍王	神獣	魔神	魔獣	神獣	天使	魔獣	女神	天使	霊鳥
邪龍	魔王	天使	破壊神	邪鬼	霊鳥	魔獣	邪龍	妖精	幻魔	魔王	堕天使
邪鬼	龍王	女神	堕天使	魔神	鬼神	妖精	幻魔	龍王	邪神	魔神	神獣
幽鬼	邪鬼	鬼女	邪龍	霊鳥	妖精	闘鬼	妖精	妖獣	龍王	龍王	魔獣
アーシーズ	邪神	霊鳥	邪鬼	幽鬼	龍王	邪龍	神獣	闘鬼	邪龍	神獣	妖獣
邪神	エアロス	魔獣	邪神	龍王	神獣	霊鳥	闘鬼	天使	魔神	魔神	幻魔
霊鳥	魔獣	エアロス	妖獣	邪神	魔獣	幽鬼	堕天使	邪鬼	鬼女	幻魔	妖精
邪鬼	邪神	妖獣	アーシーズ	堕天使	龍王	鬼女	妖獣	鬼女	破壊神	龍王	魔王
幽鬼	龍王	邪神	堕天使	アクアンズ	破壊神	幻魔	幻魔	邪神	邪神	破壊神	鬼神
龍王	神獣	魔獣	龍王	破壊神	フレイミーズ	妖獣	妖精	幻魔	鬼神	鬼神	闘鬼
邪龍	霊鳥	幽鬼	鬼女	幻魔	妖獣	アーシーズ	魔獣	堕天使	幻魔	幻魔	邪鬼
神獣	闘鬼	堕天使	妖獣	幻魔	妖精	魔獣	アクアンズ	妖精	女神	女神	鬼女
闘鬼	天使	邪鬼	鬼女	邪神	幻魔	堕天使	妖精	アーシーズ	妖精	鬼女	幽鬼
邪龍	魔神	鬼女	破壊神	邪神	鬼神	幻魔	女神	妖精	アクアンズ	幽鬼	魔人
神獣	魔神	幻魔	龍王	破壊神	鬼神	幻魔	女神	鬼女	幽鬼	フレイミーズ	英雄

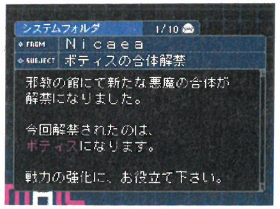
《精霊合体による悪魔のランクの上下》

種族名	破壊神	女神	魔神	邪神	龍王	邪龍	天使	霊鳥	堕天使	神獣	魔獣
フレイミーズ	▼	▼	▼	▼	▼	▲	▼	▼	▼	▼	▼
エアロス	▼	▼	▼	▼	▼	▲	▼	▲	▲	▼	▲
アクアンズ	▼	▼	▼	▼	▲	▲	▲	▲	▼	▼	▼
アーシーズ	▼	▼	▼	▼	▲	▼	▲	▲	▲	▲	▲

妖獣	幻魔	妖精	魔王	鬼神	闘鬼	邪鬼	鬼女	幽鬼	魔人	英雄	種族名
▲	▼	▲	▼	▲	▲	▲	▲	▲	—	—	フレイミーズ
▼	▲	▲	▼	▼	▼	▼	▼	▲	—	—	エアロス
▲	▲	▲	▼	▼	▼	▲	▲	▼	—	—	アクアンズ
▲	▼	▼	▼	▼	▲	▼	▲	▼	—	—	アーシーズ

制限のある合体

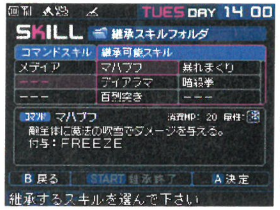
ステータス画面や合体画面で、「LIMITED」マークが表示されている悪魔は、ほかの悪魔と違って1体しかストックしておけないことを表している。また、一部の悪魔は、仲間との縁のステージを上げたり、特定の条件を満たさないと合体が解禁されないため、合体後のリストに表示されないことを覚えておこう。



条件を満たして合体解禁されると、召喚アプリメニューの「メール」のシステムフォルダにアナウンスがある。

スキルやパラメータの継承

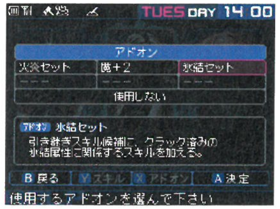
合体元となる2体が習得済みのコマンドスキルと自動効果スキルは、合体後に誕生する悪魔に引き継ぐことができる。ただし、引き継げる数は、合体後の悪魔のスキルスロットに空白がある数だけである。また、合体元の悪魔の成長パラメータは、合体後の悪魔に多少引き継がれるが、悪魔ごとに上限は決まっている。



悪魔によってスキルスロットの空白の数は異なる。スキルをたくさん習得していても継承できる数に限りがある。

アドオン機能による追加要素

合体で2体の悪魔を選択し、最終決定するまえに⊗ボタンを押すと、アドオンと呼ばれる機能でさまざまな効果を付加できる。アドオンはシミュレーションパートで敵から取得できるが、マッカボーナス（→P43）の条件と同様、効率いい戦い方をするほど入手確率が上昇する。なお、ストックできる数は6つまで。



アドオンの効果は、合体後の悪魔のレベルやパラメータを上げたり、スキルを追加するなど多種多様だ。

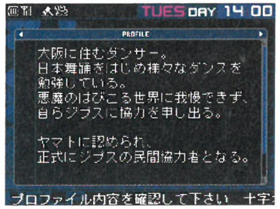
《アドオン機能の種類》

種類	合体時の効果
LV＋1	合体後のレベルが＋1になる
LV＋2	合体後のレベルが＋2になる
LV＋3	合体後のレベルが＋3になる
力＋1	合体後の力が＋1になる
力＋2	合体後の力が＋2になる
力＋3	合体後の力が＋3になる
魔＋1	合体後の魔が＋1になる
魔＋2	合体後の魔が＋2になる
魔＋3	合体後の魔が＋3になる
速＋1	合体後の速が＋1になる
速＋2	合体後の速が＋2になる
速＋3	合体後の速が＋3になる
体＋1	合体後の体が＋1になる
体＋2	合体後の体が＋2になる
体＋3	合体後の体が＋3になる
HP増加小	HP倍率が＋0.5になる
HP増加大	HP倍率が＋1.0になる
MP増加小	MP倍率が＋0.25になる
MP増加大	MP倍率が＋0.5になる

種類	合体時の効果
能力継承＋	継承できる成長パラメータの上限が4ポイント増える
能力継承＋＋	継承できる成長パラメータの上限が8ポイント増える
即習得	合体後の未習得スキルがすべて習得済み扱いになる
コマンド解放	合体後のコマンドスキルを消去して継承候補に加える
自動効果解放	合体後の自動効果スキルを消去して継承候補に加える
物理セット	物理属性の一部スキルをセット可能にする
火炎セット	火炎属性のスキルをセット可能にする
氷結セット	氷結属性のスキルをセット可能にする
電撃セット	電撃属性のスキルをセット可能にする
衝撃セット	衝撃属性のスキルをセット可能にする
魔力セット	魔力属性のスキルをセット可能にする
万能セット	万能属性のスキルをセット可能にする
技セット	能力増強系のスキルをセット可能にする
回復セット	回復系のスキルをセット可能にする
打撃セット	力に関係するスキルをセット可能にする
火炎衝撃セット	火炎衝撃属性の上位スキルをセット可能にする
氷結電撃セット	氷結電撃属性の上位スキルをセット可能にする
打撃物理セット	物理属性の上位スキルをセット可能にする
回技セット	回復強化系のスキルをセット可能にする

仲間との縁

縁とは、主人公と仲間や知り合った人物たちとの親密度を表すもの。対象となる人物とイベントを発生させるとふたりの親密度が上昇し、縁が発生する。縁が発生するとバトルの助けとなるさまざまな効果を得られたり、召喚アプリメニューの「縁」に対象となる人物との思い出が記録されて確認ができるようになる。



主人公と、対象となる人物の間に発生したイベントの内容は、思い出として「縁」に記録されていく。

縁のステージのランクアップ

仲間との縁にはステージがあり、親密度が一定値に達するたびにランクアップしていく。下表の縁の効果にあるとおり、ランクアップするたびに主人公や仲間にさまざまな効果を与えてくれる。ステージ1では仲間が属性耐性を習得。ステージ2では、主人公と仲間それぞれがスキルクラック指定した別の敵をどちらが倒した場合でも、そのスキルがクラック可能になる。ステージ3では特定の悪魔の合体が解禁され、邪教の館.exeで合体可能になる。ステージ4では、主人公や仲間の悪魔が倒された場合などのピンチな状況時、お互いの悪魔を転送しあうことができるようになる。



縁のステージが上がると戦力強化にもつながる。イベントで仲間たちの親密度をどんどん上げていこう。

《縁の効果》

ランク	縁の効果	内容
ステージ1	属性防御UP	仲間の特定の属性防御が強化される
ステージ2	スキルクラック共有	主人公と仲間がスキルクラックを共有できる
ステージ3	合体解禁	特定の悪魔の合体が解禁される
ステージ4	悪魔添付	主人公と仲間の悪魔をお互いに送り込むことができる

《仲間の縁のステージ1と3の効果》

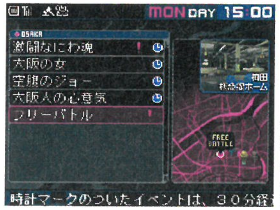
名前	ステージ1でアップする属性防御	ステージ3で合体解禁になる悪魔
ダイチ	火炎属性が耐性にUP	ハヌマーン（幻魔／Lv33）
イオ	電撃属性が耐性にUP	ハトホル（女神／Lv31）
ジョー	衝撃属性が耐性にUP	カマプアア（神獣／Lv32）
ヒナコ	氷結属性が耐性にUP	ペリ（鬼女／Lv38）
ケイタ	火炎属性が耐性にUP	ベルセルク（闘鬼／Lv38）
アイリ	電撃、衝撃属性が耐性にUP	カイチ（妖獣／Lv37）
ジュンゴ	衝撃属性が耐性にUP	アラハバキ（魔神／Lv33）
フミ	氷結属性が耐性にUP	オーディン（魔神／Lv37）
マコト	氷結属性が耐性にUP	ジャンヌダルク（英雄／Lv50）
オトメ	電撃、魔力属性が耐性にUP	ハリティ（鬼女／Lv46）
ロナウド	火炎属性が耐性にUP	インティ（魔神／Lv45）
ヤマト	物理属性が耐性にUP	ミトラ（魔神／Lv49）

シミュレーションパート解説

アドベンチャーパートと並び、本作の重要な要素のひとつとなるシミュレーションパート。ここでは、シミュレーションパートの基本的な流れから、覚えておきたい知識について詳しく解説していく。

イベントバトルとフリーバトル

「!」マークが表示されたイベントを選択すると、シミュレーションパートへと移行する。シミュレーションパートには、ストーリーを進めるために発生するイベントバトルと、主人公たちを育てたりマッカを稼ぐことができるフリーバトルの2種類がある。どちらの場合も戦闘まえにしっかり準備しておこう。



イベントバトルは時間が経過するが、フリーバトルでは経過しない。主人公や仲魔のレベル上げに最適だ。

《戦闘開始まえの準備》

チーム編成

チーム編成では、召喚アプリメニューと同様にチームのメンバー構成を変えたり、リーダーのスキルを変更できる。事前に仲間や悪魔の編成を行なっていなかった場合は、ここで編成を見直して万全の態勢で戦いに挑もう。



イベントバトルでは、特定の仲間が強制的に出撃することもある。忘れずにスキルをセットしておこう。

スキルクラック

スキルクラックでは、敵からクラックしたいスキルを指定することができる。クラックできるのは各チームのリーダーのみで、複数のチームで同じスキルを指定することも可能だ。敵の配置を考えて、誰にクラックさせるか決めよう。



クラックしたいスキルを選択すると、自動的に持っている敵を選んでくれるので、簡単に指定できる。

チーム配置

チーム配置では、各チームをどの場所に配置するかを決定する。配置できるのは4チームまでで、どのバトルでも主人公は必ず配置しなくてはならない。一部のバトルで仲間が強制で出撃する場合も、必ず配置しておく必要がある。


配置可能な場所は青色のマスで表示される。敵との属性相性やスキルクラックを考慮して配置しよう。

出撃

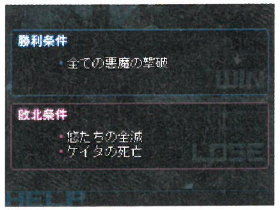
チーム編成、スキルクラック、チーム配置といったすべての準備が整ったら、出撃でバトル開始となる。チーム配置の項目で述べたように、主人公や強制出撃の仲間を配置していない場合、出撃することができないので注意したい。



出撃したらいよいよバトルの開始だ。勝利条件や敗北条件に気をつけながら、敵チームを撃破していこう。

シミュレーションパートの流れ

バトルにはイベントバトルとフリーバトルの2種類があるが、バトルフィールドや敵の種類、勝利条件や敗北条件といった違いはあるものの、基本的なバトルの流れは同じだ。各チーム3人1組でバトルフィールドを移動しながら、敵を撃破していくことになる。以下で基本的な流れを解説するので確認しておこう。



シミュレーションパート開始時には勝利条件と敗北条件が表示されるので、しっかりとチェックして戦いに挑みたい。

①敵味方入り乱れて、行動順が回ってくる

本作では、味方と敵のチームが交互に行動するシステムではなく、敵味方問わず、行動力が高い順に行動順が回ってくる(→P39)。そのため、1チームで突出したりすると複数の敵チームに行動順が回って集中攻撃を浴びることもあるので、行動順を念頭に入れて進めていこう。


現在操作しているチームだけでなく、そのあとに行動するのがどのチームなのか、先の先までチェックしよう。

②味方の行動を決める

味方チームに行動順が回ってくると、移動や攻撃、待機などといった行動が可能になる。バトルの舞台となるフィールド上を移動して、敵チームに近づき攻撃していこう。現在操作しているチームの行動を終了したい場合は、「待機」コマンドを選ぶと次のチームへと行動順が移行する。


行動順が回ってくると、コマンドメニューが表示される。そのなかから取りたい行動を選択していこう(→P38)。

③攻撃を行なう

敵チームに対して「攻撃」コマンドを実行すると、攻撃パートへ移行する(→P40)。攻撃パートでは、味方チームと敵チームのメンバーが、直接戦闘を行なう。ここでは速の能力値が高い順に攻撃を行ない、リーダーが倒れるか、もしくは全員の行動が終了するかで、バトルフィールド画面に戻る。



攻撃パートでは、スキルを使いながらメンバーにダメージを与えて、敵チームを倒していくことになる。

④「待機」を選択して行動終了

バトルフィールドの情報

バトルフィールド画面では、現在進行している戦況を確認できる。上画面では選択中のチームのメンバーのステータス、下画面では味方チームや敵チームの位置や行動順といった情報が得られる。ほかにもショートカット機能を利用して、さまざまな情報の確認が可能だ。刻一刻と変化する戦況を見極めるためにも、こまめにチェックしながら敵を倒していこう。

《バトルフィールド画面の見方》



■上画面

❶ **簡易ステータス**
チームのメンバーの簡易ステータス。Lまたは Rボタンで個別の詳細ステータスに切り替わる

■下画面

❷ **行動順リスト**
戦闘に参加する全チームの行動順をリーダーのフェイスアイコンで表したリスト。一番左の「NOW」の表示があるチームが現在の行動順であることを表し、右に並んでいる順に行動順が回っていく。フェイスアイコンの下のバーは青色が味方、赤色が敵チームをそれぞれ表わす

❸ **フィールド**
バトルの舞台となるフィールド。バトルごとに移動できる行動範囲が異なる。Ⓑボタンでフリーカーソル表示になり、十字ボタンでバトルフィールドのカーソルをスクロールできる。また、ユニットアイコンにカーソルを合わせ、Ⓨボタンで所持するスキルの詳細、Ⓧボタンで移動範囲が確認できる

❹ **コマンドメニュー**
現在、行動中のチームがフィールド上で選択可能なコマンド。キャラクターによって使用できるスキルのコマンドは変化する

❺ **ショートカット機能メニュー**
各ボタンを押すと利用できる便利な機能が表示される

❻ **ヘルプ**
チームの悪魔が所有する種族特殊スキルとその効果が表示される

バトルフィールド上のコマンドメニュー

バトルフィールド上で味方チームに行動順が回ってくると、表示されている行動を各1回ずつ取ることができる。待機を選択しない限り、コマンドは好きな順番で使用することが可能だ。また、仲魔の召喚や帰還もここで行なう。待機コマンドを選択すると行動が終了し、次のチームへと行動順が移行する。なお、STARTボタンで中断セーブといった機能が利用可能だ。



リーダーや仲魔が使うコマンドは、行動順が回ってくるたびに各メンバーが1回ずつ行なうことが可能。

《コマンドメニューの内容》

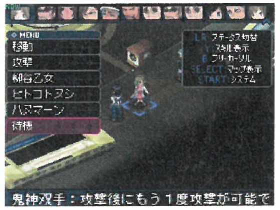
メニュー		内容
移動		フィールドを移動する
攻撃		敵チームを攻撃する
リーダー	スキル	HP回復などの一部のコマンドスキルが使用できる
	召喚	悪魔を召喚する
仲魔	スキル	一部のコマンドスキルや種族特有スキルが使用できる
	帰還	ストックに悪魔を帰還させる
待機		その場に待機して行動を終了する

《システムメニューの内容》

メニュー	内容
中断セーブ	戦闘中のセーブができる
行動順確認	行動順リストで各チームを確認できる。十字ボタンの左右で 行動順リストのカーソルを移動させると、フィールド上の カーソルがフェイスアイコンに対応したチームに移動する
勝敗条件	バトルの勝敗条件の確認
コンフィグ	メッセージ速度や移動速度などの設定の変更ができる

チームの行動順

チームの行動順は、リーダーのパラメータの「速」が若干影響するものの、基本的には行動順が回ってきたときに取った行動で、次の行動順がやってくるまでの長さが変化する。その場で待機するともっとも短く、移動や攻撃、スキルの使用といった行動を取ると次の行動順までの時間が長くなる。また、邪龍の「邪念の波動」など一部のスキルの効果で行動順が遅くなることもある。



無駄な行動は、次の行動順へ大きな影響を与える。ときには待機を利用し、行動順を考えて動こう。

移動

「移動」コマンドを選択すると、フィールド上の移動可能な場所が黄色のマスで表示される。各チームの移動力に基づき、実際に移動できる場所は青色のマスで表示される。移動後は次の行動を決定しない限り、移動をキャンセルして元の位置に戻ることも可能だ。障害物がある場所は基本的に迂回する必要があるが、仲魔の種族特有スキルで飛び越えることもできる。



幻魔の「夢幻の具足」や霊鳥の「飛翔」などは障害物を無視して移動できる便利な種族特有スキルだ。

攻撃

攻撃は、基本的に敵チームに隣接して行なう。移動まえに隣接していた場合はもちろん、移動後に隣接した場合も攻撃できる。攻撃を行なうと攻撃パート画面へ移行し、チーム同士によるバトルが発生する。なお、「邪念の波動」などの種族特有スキルを持つチームや一部の強敵などは、2マス以上離れた位置からも攻撃できる。なお、その場合、攻撃を受けたチームは同等以上の射程がないと反撃できない。



隣接して攻撃を行なう場合、前後左右の4マスにいる敵に攻撃可能。斜めは攻撃できないので注意したい。

イニシアチブの効果

攻撃を仕掛けたチームは、イニシアチブの効果を得ることができる。イニシアチブとは、攻撃パートで「速」に上乗せされるボーナス値のこと。これによって攻撃パートでの行動順が早くなり、EXTRA TURN（→P40）も発生しやすくなる。また、「妖光一閃」など一部の種族特有スキルを使用した際もこの効果を得ることが可能だ。



攻撃パート移行直前に、画面下にお互いのチームのイニシアチブの効果が表示されるので確認しておこう。

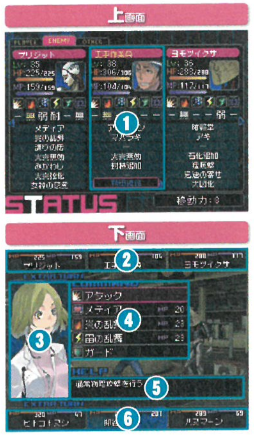
攻撃パートの情報

攻撃パートでは、アタック（通常物理攻撃）や各種コマンドスキル、ガードを駆使しながら、チーム同士のバトルを行なう。基本的に各チームひとりにつき1回ずつ行動できるが、EXTRA TURNが発生すると、再度行動が可能だ。味方チーム全員のコマンド選択を終えると、「速」やスキルの効果をもとに行動順が決定され、敵味方問わず行動順が早い順に攻撃をしていく。



攻撃する順番は、コマンドを入力した順番ではないので注意。HP回復のタイミングには気をつけたい。

《攻撃パート画面の見方》



■上画面

❶ 簡易ステータス
チームの簡易ステータス。L、またはRボタンで敵味方の切り替えができる

■下画面

❷ 敵チームのHPやMP
敵チームの残りHPやMP。アイコンはバッドステータスを表す（→P41）。また、「EXTRA TURN」の表示がある場合は2回行動が可能なことを表わす

❸ 現在のキャラクター
コマンド入力が可能なキャラクター

❹ コマンド
アタック（通常物理攻撃）、コマンドスキル、ガードの3種類のコマンド。コマンド名の左のアイコンは属性を表す（→P41）。コマンドスキルの「HP」や「MP」はスキルを使用した際に消費する量

❺ HELP
各コマンドの内容の説明

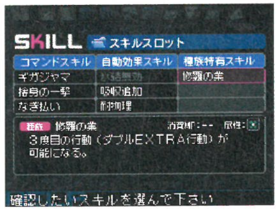
❻ 味方チームのHPやMP
味方チームの残りHPやMP。敵チームと同様にアイコンはバッドステータスを表す（→P41）

EXTRA TURNの発生と消滅

通常の場合、攻撃パートでは1回しか行動できないが、EXTRA TURNが発生すると再度行動ができる。EXTRA TURNが発生したキャラクターには、簡易ステータス画面の付近に「EXTRA TURN」と表示される。EXTRA TURNはパラメータの「速」やイニシアチブの効果次第で発生し、全員の行動が終了したあとに、追加で行動が可能になる。また、弱点属性を突いたり、クリティカルの発生、攻撃を無効化や吸収といった有利な行動を取ると発生することもある。逆にこれらの行動を受けた側はEXTRA TURNが消滅することがある。なお、味方のチーム内に邪龍や邪神がいる場合、EXTRA TURNが一切発生しないので注意したい。



EXTRA TURNは、敵チームを一気に殲滅するチャンス。逆に敵チームには発生させないように戦闘を進めよう。



破壊神の種族特有スキル「修羅の業」は、ダブルEXTRA行動の効果があり、3回もの攻撃チャンスがある。

属性と属性防御

アタックや各種スキルには属性があり、キャラクターが持つ属性防御との相性により、ダメージが変化する。敵の属性防御の弱点を突けばより効果的にダメージを与え、耐性や無効といった属性防御を持つ敵に対しては有効なダメージを与えられない。攻撃まえに敵の属性防御を確認し、有効にダメージを与えていこう。

《属性の種類》

物理属性	魔力属性
火炎属性	万能属性
氷結属性	回復属性
電撃属性	特殊属性
衝撃属性	補助属性

《属性防御の種類と効果》

種類	効果
―	通常のダメージを受ける
耐性※	受けるダメージを軽減する。魔力属性の場合は状態異常成功率が低下する
無効※	受けるダメージを無効化する
反射	受けるダメージを攻撃した相手に反射する
吸収※	受けるダメージぶんのHPを回復する
弱点	通常よりも大きいダメージを受ける。魔力属性の場合は状態異常成功率が上昇する

※攻撃した側が自動効果スキルの貫通を持つ場合、物理属性に対する属性防御の効果は発動しない

バッドステータスの発生

バッドステータスとは、毒やマヒなどのステータス異常のこと。スキルにはバッドステータスを付与する効果を持つものがあり、うまく使えば戦いを有利に進められる。スキルで回復できるものや、攻撃パートの終了時に回復するものなど、回復方法は種類によって異なる。すぐに対応できるよう、回復方法を覚えておこう。



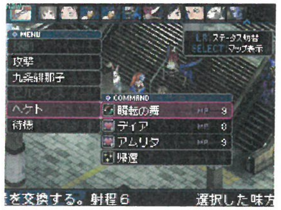
バッドステータスの効果が発動していると、簡易ステータス画面にアイコンが表示されるので判別が可能だ。

《バッドステータスの種類と効果、回復方法》

種類	効果と回復方法
STONE	石化状態。この状態で攻撃を受けると一定の確率で即死する。リーダーがSTONEになると移動不可。アムリタや女神の慈愛などでの回復や、行動順が回ってきたときに自然治癒することがある
PALYZE	マヒ状態。戦闘中、25%の確率で、行動できなくなる。また、攻撃の命中率や回避率が25%に低下する。アムリタや女神の慈愛などでの回復や行動順が回ってきたときに自然治癒することがある
POISON	毒状態。行動順が回るたびに最大HPの20%のダメージを受ける。ただし、HPは0にならない。アムリタや女神の慈愛などでの回復や行動順が回ってきたときに自然治癒することがある
CHARM	魅了状態。チームの味方を通常攻撃で攻撃したり、回復系スキルを持っていると敵のHPを回復したりする。アムリタや戦闘終了後に自動的に回復する
FREEZE	凍結状態。戦闘中、行動ができなくなり、敵の攻撃が必ず命中する。さらに、敵からの物理属性攻撃が必ずクリティカルとなる。戦闘終了後に自動的に回復する
SHOCK	感電状態。戦闘中、行動ができなくなり、敵の攻撃が必ず命中する。さらに、敵からの物理属性攻撃が必ずクリティカルとなる。戦闘終了後に自動的に回復する
FORGET	封技状態。一切のコマンドスキルが使用不可になり、アタック（通常物理攻撃）だけが可能になる。アムリタや戦闘終了後に自動的に回復する
CURSE	回復不能状態。HPやMPの回復といったスキルの効果が発動しない。アムリタや女神の慈愛などでの回復や行動順が回ってきたときに自然治癒することがある
DEAD	死亡状態。HPが0になると死亡となり、一切の行動が不能になる。また、チームリーダーがDEADになるとチームが消滅する。リーダー以外の仲魔はリカームなどで復活できる

フィールド上で使用できるスキル

回復系のコマンドスキルや種族特有スキルは、フィールド上での使用が可能である。チームが待機で行動を終了しない限り、いつでも使用可能なので活用していこう。いずれのスキルも、行動順が回ってくるごとに各キャラクターにつき1回ずつ使用できる。なお、敵も同様にフィールド上でスキルを使用することがある。



フィールド上で使用可能なスキルを複数持つキャラクターの場合、1回の行動順にひとつだけ使用できる。

回復系コマンドスキル

HPを回復する「ディア」や「メディア」といった回復系コマンドスキルは攻撃まえや攻撃後に活用できる。攻撃パートで敵からダメージを受けた場合、行動終了まえに回復しておこう。



味方の他チームを回復することもできる。HPが減って危険なチームがあったら、すぐに回復してあげよう。

種族特有スキル

移動系や攻撃系の種族特有スキルは、移動まえや攻撃前に発動することで効果を発揮する。また、「おまじない」や「女神の慈愛」といった回復系スキルも揃っているので活用しよう。



「凶化」でクリティカルを発生させたり、「霊障」で敵の攻撃を制限したりと効果は多種多様に及ぶ。

仲魔の召喚と帰還

フィールド上では、リーダーが仲魔を召喚したり、仲魔を帰還させることが可能だ。MPを使い果たして戦いが続けられない仲魔を帰還させたり、仲魔が倒された場合に戦力補充として別の仲魔を召喚するといった活用方法がある。行動順が回ってきた際に、それぞれ1回ずつ(帰還は仲魔ごとに1回ずつ)行なうことができる。



召喚する場合、ストックに別の仲魔を用意しておく必要がある。なお、帰還させた仲魔も再度召喚可能だ。

フィールド上のギミック

バトルによっては、フィールド上に瘴気やメモリーディスクといったオブジェクトが存在することがある。隣接すると特殊なコマンドがメニューに表示され、破壊したり取得するといった行動が可能になる。これらの行動を取っても行動は終了せず、敵の増援を防いだりマッカを獲得するといったメリットも多い。



敵の増援を次々と出現させる瘴気。見かけたら早めに消しておくことで戦況を有利に進めることができる。

リーダーの死亡でチーム消滅

敵味方問わず、攻撃パートでリーダーが倒れるとチームが消滅する。敵リーダーのみを倒してチームを消滅させた場合、倒していない敵の経験値やマッカは半分になる。なるべくさきに左右の敵を片付けてからリーダーを倒したほうがお得だ。味方チームのリーダーの残りHPには十分気をつけて戦いたい。



「暴れまくり」や「嵐の乱舞」といったスキルは、ランダムで敵を攻撃するため相手を指定できない点に注意。

バトルリザルト

攻撃パートが終了すると、バトルリザルト画面へ移行する。バトルリザルトでは、攻撃パートで敵チームのいずれかのメンバーを倒していると経験値を獲得できる。また、倒した敵の数だけその分のマッカも獲得することができる。なお、敵よりもレベルが高くなればなるほど、獲得できる経験値の量も減っていく。



経験値を獲得して次のレベルに必要な経験値がたまると、バトルリザルト画面でレベルアップする。

マッカボーナス

バトルリザルトでは、攻撃パートで取った行動によって、マッカボーナスを獲得できる。ボーナスは下表のように全部で5項目あり、条件を満たしていると通常よりもマッカを多く獲得できる。ただし、「DEATH」や「SHIELD」のように、味方に不利な行動を取ると、獲得マッカが0になってしまうこともあるので注意が必要。これらを踏まえ、積極的にマッカボーナスを狙っていこう。

《マッカーボーナスの種類》

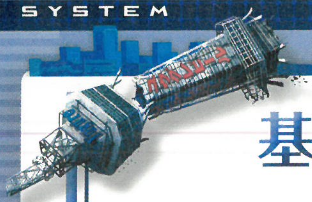
種類	効果
TECHNICAL	EXTRA TURNの発生回数と消滅回数で、「(発生回数－消滅回数)×5%」追加
NO DAMEGE	ダメージを受けずに戦闘を終了すると30%追加
DESTRUCTION	1回の攻撃パートで敵3体を倒すと30%追加
DEATH	仲魔が死亡すると30%減少
SHIELD	属性防御の吸収、反射、無効が発生すると、味方の場合は最大で20%追加。敵の場合は20%減少

シミュレーションパート終了時のボーナス

イベントバトル終了時には、ボーナスとしてバトルごとに一定の経験値とマッカを獲得できる。フリーバトルの場合はマッカのみの獲得が可能だ。ゲームの進行に連れて獲得できる経験値やマッカのボーナス量は増えていくので、デビオクや悪魔全書でマッカが必要になったらこれを目当てにフリーバトルに挑むのも手だ。



デビオクや悪魔全書の悪魔は高レベルになるほど高価になる。フリーバトルでマッカをどんどん稼ごう。



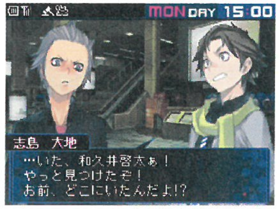
基本的なテクニック



さまざまなテクニックを適切な場面で発揮することができれば、難しかった問題も容易に解決できるように なる。ここでは、そういった覚えておきたい知識を要素ごとにまとめて紹介する。

アドベンチャーパートの進め方

任意イベントや一部の必須イベントには時間制限があり、一定の期間を過ぎると消滅してしまう。そのため、発生させるタイミングを誤ると取り返しのつかないことになりかねない。ここでは、どういったイベントを優先すべきか、さらには任意イベントが及ぼす縁との関係など、覚えておきたいポイントを解説する。P49からのストーリー解説と合わせて参考にしてほしい。



本作のイベントの総数はじつに膨大。重要なイベントはしっかりと押さえて、できれば発生させるようにしたい。

時間制限のある必須イベントを優先しよう

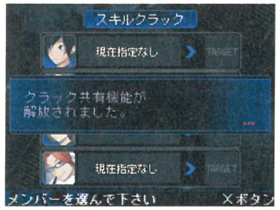
ニカイアから送られてくる死に顔動画のメール。それによって発生する必須イベントには時間制限があり、タイミングを逃すと本来仲間になるはずの召喚アプリ使用者が死亡してしまうことになる。また、すでに仲間になっているキャラクターの場合も同様に、タイミングを逃すと死亡してしまう。すべての召喚アプリ使用者を助けたければ、死に顔動画のメールを受信したら、すぐに必須イベントを発生させよう。



任意イベントの時間制限は日をまたぐこともあり比較的長いので、必須イベントを優先的に発生させていきたい。

任意イベントで仲間の縁のステージを上げよう

任意イベントでは対象となるキャラクターの親密度が上昇し、これが一定数に達すると縁のステージがランクアップする。縁のステージがランクアップすると、P35で解説しているとおり、仲間が属性防御を覚えたりスキルクラックが共有できるようになるなど、さまざまなメリットが発生する。そのためひとりだけに絞って親密度を上げるのではなく、少なくとも戦闘に参加できる上限の3人分の親密度を上げて縁のステージをランクアップしておきたい。ステージ3にランクアップすると、それぞれ特定の悪魔の合体も解禁され、より強力な悪魔を合体できるようになるので、できるだけ全員均等に任意イベントを発生させていこう。



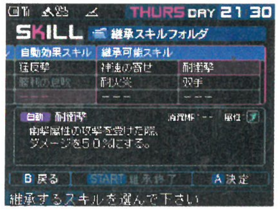
クラック共有が可能だと、主人公と仲間が別のスキルを指定すれば1体の敵から複数のスキルを取得できる。



合体解禁によって希少な種族の悪魔も合体可能になる。悪魔全書のコンプリートを目指すうえでも重要だ。

悪魔合体のポイント

悪魔合体を行なううえで、もっとも重要な要素はスキルの継承である。スキルが継承されることによって、弱点をなくしたり攻撃の種類を増やすなど、さまざまな効果を得られる。ほかにも、合体元となった悪魔の成長したパラメータを継承することもできるので、より能力の高い悪魔を生み出すことができるのだ。



より高レベルの悪魔を誕生させるだけでなく、スキルやパラメータを引き継がせることでさらに強くなるのだ。

スキル継承で弱点をなくそう

ほとんどの悪魔は、属性防御のいずれかに弱点をもっている。しかし、うまくスキルを継承すれば、弱点を耐性や無効といった属性防御で上書きもできる。また、アドオンには、クラックしたことのあるスキルをつけられるようになるものもあるので、そのなかから属性防御を選んで習得させることも可能。ただし、自動効果スキルのスロットを圧迫する点には気をつけたい。



弱点が複数ある悪魔の場合、氷結や電撃、魔力属性といったバッドステータスが発生しやすいものをなくしたい。

悪魔のパラメータに適したスキル継承をしよう

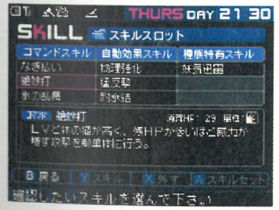
攻撃に関するコマンドスキルは、ほとんどが物理系と魔法系の2種類に分類される。さらに同じ物理系でもパラメータの「力」に依存するタイプや、「体」に依存するタイプのようなものもある。スキル継承のまえにスキルの説明をよく確認して、合体後の悪魔がそのスキルを有効に活用できるかどうかを見極めよう。スキルスロットには限りがあるので無駄な継承は避けたい。



HPやMP消費で発動するスキルは、HPやMPを増やす自動効果スキルも一緒に継承させると力を発揮できる。

物理攻撃が得意な悪魔

「力」が高い悪魔は「必中みね打ち」や「なぎ払い」、「体」が高い悪魔は「暴れまくり」や「絶妙打」、「速」が高い悪魔は「百烈突き」が序盤のオススメ物理系スキルだ。



「体」に依存する物理系のスキルは、レベルが高く残りHPが多いほど与えるダメージが大きくなる。

魔法攻撃が得意な悪魔

魔法が得意な悪魔は、火炎、氷結、電撃、衝撃の各属性のうち、強力なものから複数の属性を継承したい。また、「嵐の乱舞」や「雷の乱舞」といった複数回攻撃できる魔法も便利だ。



敵の属性防御が耐性や無効などの場合を考慮に入れて、複数の属性の魔法系スキルが使えるとベストだ。



デビオクの有効活用方法

悪魔合体では、デビオクで入手したさまざまな悪魔を元に合体させていくこととなる。マッカに限りがあるなか、このデビオクは悪魔合体をするうえで欠かせない要素のひとつ。なるべく安い金額で、かつ能力の高い悪魔を入手するための方法を紹介するので参考にしてほしい。

評価の高い悪魔を落札しよう

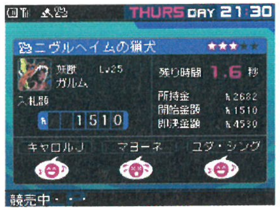
デビオクに出品される悪魔には5段階評価があり、評価が高いほど優れた能力を持っている。とくに、本来ならば未習得のスキルが、はじめから習得済みになっている点がポイントだ。悪魔合体でスキルを継承させたいときにフリーバトルなどで悪魔をレベルアップさせる必要がなくなるので、悪魔合体がしやすくなるのだ。



出品悪魔の評価が最も高い★5つの場合、通常は覚えることのできないスキルを習得していることもある。

ライバルの表情アイコンを見てから金額を提示しよう

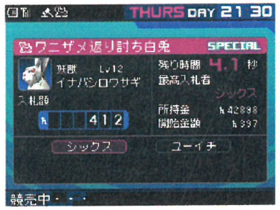
デビオクでは、入札金額を提示するまでの制限時間が5秒間と短いが、ギリギリまで粘ってライバルの出方をうかがおう。ライバルの表情アイコンによって、積極的、普通、消極的のいずれかを読み取ることができる。入札予想価格が最大の相手を見て、消極的なら少なめ、積極的なら多めにマッカを投入するといい。



積極的なときは、高額の入札金額をつぎ込んでくるので、マッカに余裕がないなら降りるのも手だ。

スペシャルオークションを活用しよう

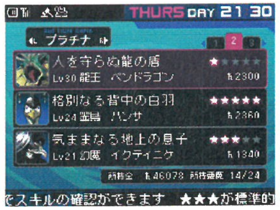
スペシャルオークションは、格安で評価の高い悪魔を入手できるチャンス。ただしスペシャルオークションに限り、ひとつのオークションに参加すると同時に別のオークションも開催される。どうしても欲しい悪魔のオークションを優先し、そのあとでほかの悪魔が残っているようなら次のオークションにも参加するといい。



スペシャルオークションはつねに開催されるわけではない。機会があったら積極的に参加していこう。

会員ランクをグレードアップさせて出品悪魔を増やそう

会員ランクをグレードアップさせると、ランクによって出品される悪魔の種類が増えていく。それまでは合体でしか作れなかった悪魔が出品されるようになることもあり、悪魔合体がさらに楽にできるようになる。出品悪魔はランクごとにストーリーの進行とともに増えていくので、ランクを上げておけば数多くの悪魔を入手しやすい。



ランクが上がれば同時に出品される悪魔が増えるため、結果的にすばやく戦力を増強できるようになる。

チーム編成のポイント

シミュレーションパートの難易度は、チーム編成次第で大きく変化する。敗北条件に関わるキャラクターがいる場合は、なるべく強力な仲魔を編入しておきたい。それぞれのチームにどんな仲魔を加えたらいいか、悩んでいたらぜひ参考にしてほしい。

弱点が重複しないチーム編成を心がけよう

弱点を攻撃されると、大ダメージを受けるだけでなくEXTRA TURNが発生し、敵に2回の行動を与えてしまう可能性がある。同じ弱点を持つ仲魔が複数いると、それだけ敵に攻撃のチャンスを与えることになってしまう。同じチーム内で弱点が重複しないようにすることで全滅の危険を減らそう。



とくにバッドステータスが発生する電撃属性、氷結属性のふたつは重複すると危険。別のチームに編成しておこう。

回復役をチーム内に1体は揃えておこう

行動順が敵味方入り乱れて戦うシミュレーションパートでは、HPを回復する機会がいつ訪れるか把握しにくく、別の味方チームで回復しようとしてもなかなか行動順が回ってこないことがある。チーム内に1体でも回復できるキャラクターがいれば、そのような状況を回避できるので、回復役は必ず加えておきたい。



種族特有スキルの回復も便利だが、攻撃パートでも回復できるようにコマンドスキルの回復役も用意しておこう。

仲魔の種族特有スキルを活用しよう

敵の脱出を阻止するといったときなど、急いで移動する必要がある場合、「妖気迅雷」、「夢幻の具足」、「飛翔」といった種族特有スキルがあると、移動力をアップしたり障害物を無視して移動できるので非常に有効だ。また「瞬転の舞」は効果範囲内の味方チームと位置を入れ替えられるスキルで、緊急時の退避に役立つ。



「妖気迅雷」と「夢幻の具足」のように、移動系のスキルを組み合わせれば、さらに高い機動性を確保できる。

ストックに予備の悪魔を用意しておこう

仲魔が倒されたりMPが尽きてしまった場合など、いざというときのために仲魔は多めに用意してストックに予備戦力として控えさせておこう。縁のステージが4になると、悪魔添付で主人公の仲魔を味方チームに送り込むこともできるようになるので、予備戦力があればあるだけ、ピンチを回避できる可能性が上がるのだ。



「LIMITED」マークのある悪魔は1体しかストックできないが、ほかの悪魔は同一のものを複数召喚可能。

シミュレーションパートの進め方

シミュレーションパートを戦い抜くために、いくつかのポイントを押さえておきたい。これらの要素とP49からのストーリー解説をチェックすれば、強敵に勝つことも難しくないはずだ。フリーバトルを活用してスキルを集めたり、レベルアップを図ることも忘れずに。

攻撃前に敵の防御属性をチェックしよう

攻撃を仕掛けるまえには必ず敵の属性防御をチェックしよう。敵の弱点は何か、敵に効かない攻撃は何かを事前に調べ、効果的にダメージを与えるようにしたい。また、逆に敵のスキルの属性もチェックし、味方チームに該当する属性が弱点の仲魔がいる場合は、別の味方チームにその敵を任せるといった判断もときには必要だ。



味方と敵のスキル、およびステータスを見比べ、敵の弱点を突けるスキルを持つ味方を、その敵に向かわせよう。

EXTRA TURNを活かそう

EXTRA TURNの発生時は、攻撃パートで2回行動できるチャンス。このEXTRA TURNは、こちらから攻撃を仕掛けると発生確率が高くなる。敵に囲まれない状況なら、積極的に攻めていこう。また、敵の弱点を突くことでも発生することがある。これらを意識して攻撃を仕掛け、一気に敵チームを全滅させよう。



「エクストラワン」は必ずEXTRA TURNが発生する自動効果スキルだが、味方に邪神や邪龍がいると発動しない。

戦闘フィールドでのHP回復を活用しよう

攻撃パート終了後、敵との戦闘でダメージを受けている場合は、ほかの敵からの攻撃に備え、待機するまえに「ディア」などの回復系スキルでHPを回復しておきたい。また、バッドステータスが発生した場合も、コマンドスキルの「アムリタ」や種族特有スキルの「女神の慈愛」があれば回復できるので使っておこう。



MPに余裕があるなら、つねに回復しながら戦いたい。種族特有スキルの「おまじない」や「献身」もあると便利。

敵チームのリーダーを狙おう

敵チームの数を効率よく減らしたいときは、リーダーを狙うといい。「騎士の精神」など、リーダーを守るスキルも存在するので、これらのスキルを無効化できる全体攻撃スキルを使うと便利だ。逆に味方の場合、リーダーの残りHPが減ってきたらすぐに回復しておき、チームが全滅しないように戦っていくことが重要だ。



敵増援が多く出現するバトルではMP消費が激しい。節約のためにも一気にリーダーを倒してしまうのも有効だ。



デビルサバイバー2 公式ガイドブック

STORY
《ストーリー》

ストーリー解説の見方

ここからは、ゲーム開始から7日目が終了するまでの展開を紹介する。毎日をどのような指針を立てて行動するのか、どんな方針でバトルに挑むのかなど、ゲームを進める参考にしてほしい。

《DAY解説》



❶ **その日のタイトル**

❷ **その日に展開される物語の紹介**

❸ **キーパーソン**
その日の物語上で重要な役割を与えられている登場人物

❹ **SEPTENTRION**
その日に出現するセプテントリオンの紹介

❺ **EVENT**
その日に発生する特徴的なイベントの紹介。あわせて、悪魔召喚アプリの新たな機能が追加される場合はそれについても解説している

❻ **BATTLE**
その日に発生する特徴的なイベントバトルの紹介

❼ **発生するバトル一覧**
その日に発生するバトルを一覧表で掲載。各項目の表わす意味は以下のとおり
No.…本書で独自につけた、イベントバトルのナンバー。バトル解説ページのナンバーとリンクしている
発生時刻…バトルの発生する時間帯。ただし、ほかのイベントとの兼ね合いなどで、開始時刻や終了時刻がずれる場合もある
発生場所…バトルの発生する場所。この場所によって、舞台となるマップが決定する
イベント名…バトルの名称。7日目のみ追記があり、(T)は東京勢、(O)は大阪勢、(N)は名古屋勢が挑むバトルであることを表わしている。これはフリーバトルでも同様である
敵レベル…バトルに出現する敵のレベル。おおまかな難易度の指標にしてほしい
解説…バトル解説を行なっているページを表記

《バトル解説》



❶ **本書で独自につけたイベントバトルのナンバー**

❷ **イベントバトルの発生する日時**

❸ **イベントバトルのタイトル**

❹ **マップ**
バトルが行なわれるマップ。マップ内のアイコンが表わす意味は以下のとおり
❶…初期配置の敵
❶…敵の増援
◆…味方出撃位置
◆…NPC出撃位置
◆…瘴気
◆…目標地点

❺ **マップの名称**

❻ **作戦条件**
各イベントバトルの情報。詳細は以下のとおり
勝利条件…この条件を満たすとクリアとなる。例外的に、バトル中に条件が変更になる場合があるが、それについては解説で触れている
敗北条件…この条件を満たすとゲームオーバーとなる
出撃条件…バトルに必ず出撃させなければならないメンバー
クリアボーナス…バトルクリア時に獲得できる経験値とマッカ。なお、チーム内に入っていれば、死亡していてもクリアボーナスは獲得できる

❼ **INTER MISSION**
そのバトルを有利に戦うために、出撃まえに準備しておきたいスキルや仲魔の情報

❽ **バトルに勝利するための解説**

❾ **敵データ**
バトルに出現する、初期配置の敵。各項目の表わす意味は以下のとおり。なお、各チームデータは、上からリーダー、左側の仲魔、右側の仲魔の順に表記している
No.…敵のチームの番号。マップ中のアイコンとリンクしている
移…敵チームの基本移動力。メンバーを倒すと変動する場合がある
Lv…敵チームのメンバーのレベル
種族…敵チームのメンバーの種族
名称…敵チームのメンバーの名称
…物理属性の耐性
…火炎属性の耐性
…氷結属性の耐性
…電撃属性の耐性
…衝撃属性の耐性
…魔力属性の耐性
スキル…敵の所持しているスキル

❿ **敵増援データ**
増援として出現する敵のデータ。各項目の内容は、❾敵データと同じ

1st DAY 憂鬱の日曜日

それまでの平和な日常は突如崩壊する

模擬試験を受けに来ていた主人公とクラスメイトのダイチ。彼らはその帰り道、地下鉄の駅で同じ高校に通うイオと出会う。そのとき、同時鳴り響く携帯電話の着信音。それは、知り合いの死に顔が見られるという会員制サイト『ニカイア』から、死に顔動画が添付されたメールが届いたことを知らせるものだった。



ダイチの紹介で登録した『ニカイア』。このサイトから届くメールが、主人公たちの運命を大きく変える。

●キーパーソン

◆ダイチ



主人公のクラスメイトで、イオに憧れる男子生徒のひとり。模試の帰りに会ったイオを家に送るため、主人公とともに行動を開始する。

◆イオ



主人公と同じ高校に通うが、クラスは違う。地下鉄の駅で偶然出会ったことをきっかけに、主人公、ダイチと行動をともにする。

◆ジョー



ノリの軽いサラリーマンの男性。自分の携帯から出現した悪魔に追われて野外音楽堂に逃げこんだところ、主人公たちと出会う。

SEPTENTRION（侵略者）

空の彼方から現れる謎の侵略者

突如発生した大地震により都市部は大混乱に陥る。模擬試験からの帰り道に地震に遭遇した主人公たちは、ひとまず同じ学校のイオを送るため彼女の家がある有明を目指す。だが、交通機関はすべてマヒ、主要な道路もほとんどが封鎖されていた。混乱のなか、彼らははるか上空から降下してくる、謎の生命体と遭遇する。



突如現れた謎の生命体。悪魔召喚アプリには、この生命体の情報が表示されていた。果たしてこれは悪魔なのか？

●今日の侵略者



◆ドゥベ

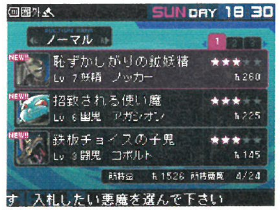
上空から飛来する謎の生命体。時間経過により巨大化し、最終的には大爆発を起こして周囲の広範囲を破壊する。

EVENT（イベント）

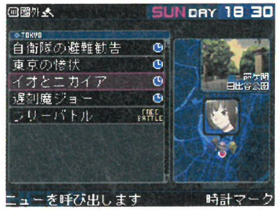
悪魔を自由に使役できる『悪魔召喚アプリ』

地下鉄渋谷駅での戦いで図らずも悪魔との契約を果たした主人公たち。これ以降、ゲームを進めるにつれて、悪魔召喚アプリはさまざまな機能を開放させていくこととなる。なかでも、1日目の18:00以降に使用可能となる、新たな悪魔と契約できる「デビオク」と、BATTLE 1-03開始時に使用可能になる、敵の持つスキルを修得できる「スキルクラック」は、以後の戦いを有利に進めるためにも非常に重要な機能となっている。とくにデビオクは、使用可能になったらすぐに挑戦して仲魔の数を増やしておこう。少なくとも、味方の全チームがリーダーを含めて3体で構成できるようにはしておきたい。

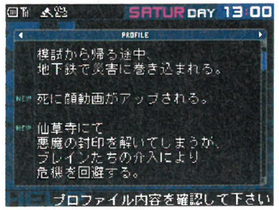
また、BATTLE 1-03クリア後に開放される「縁機能」では、主人公と各仲間キャラクターの親密度がアップすることで縁のステージが上昇し、仲間が新たな耐性を得たり、特別な悪魔の合体条件が解禁されたりとさまざまな特典を得られるようになる。縁のステージが高まれば戦力としてもさらなる向上が期待できるので、ともに戦闘に臨むキャラクターとはこまめに会話し、親密度を高めていこう。



新たな悪魔を仲魔にできる「デビオク」。仲魔の数が増えれば増えるほど、SLGパートの戦いは楽になる。



顔が表示されている場所では、そのキャラクターに関わるイベントが発生。新密度を高めるのに活用しよう。



縁機能追加後は、悪魔召喚アプリ上で仲間の縁ランクを確認できる。簡単なプロフィールも同画面で参照可能だ。

BATTLE（バトル）

マッカや経験値稼ぎにフリーバトルを活用しよう

BATTLE 1-01などのイベントバトルは、一度クリアすると二度とプレイすることはできない。そのため、スキルクラックし損ねた場合などはフリーバトルで補うといい。フリーバトルは何度でも挑戦できるうえ、挑戦してもゲーム中の時間は経過しない。イベントバトルに勝てない場合などもフリーバトルでレベルを上げ、さらにここで稼いだマッカを使って新たな悪魔を仲魔にするといいだろう。



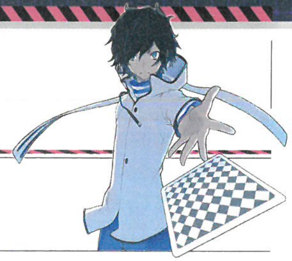
フリーバトルはイベントバトルとは違い、クリアボーナスとしての経験値を得ることはできないので注意。

●発生するバトル一覧

No.	発生時刻	発生場所		イベント名	敵レベル	解説
1-01	13:00	東京	渋谷　半臓門線ホーム	死に顔動画	1～2	P54
1-02	17:00～17:30	東京	浅草　仙草寺	ダイチの危機	1～15	P56
1-03	18:00～18:30	東京	霞ヶ関　日比谷公園	男の名はジョー	2～7	P58
1-04	19:00～20:00	東京	新橋　SL広場	ダイチの男気	2～20	P60
－	18:00～18:30	東京	浅草　仙草寺	フリーバトル	2～6	－
－	19:00～21:00	東京	渋谷　宮下公園	フリーバトル	2～7	－

BATTLE 1-01

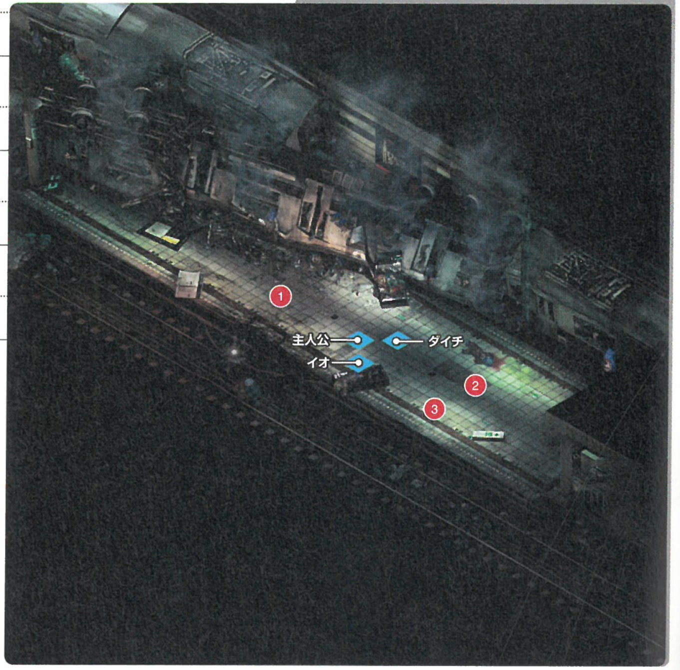
1ST DAY SUN 13:00



死に顔動画

大地震が発生し、地下鉄の駅で倒れこむ主人公たち。ティコの呼びかけに応えて目を開けると、そこには信じられない光景が広がっていた。

東京 渋谷 半蔵門線ホーム



勝利条件

・すべての悪魔の撃破

敗北条件

・主人公たちいずれかの死亡

出撃条件

・なし

クリアボーナス

・30EXP、200マッカ

◎マップ中のアイコン

- ❶…初期配置の敵
- ❶…敵の増援
- ■…味方出撃位置
- ■…NPC出撃位置
- ■…瘴気
- ■…目標地点

INTER MISSION

強制的にイベントバトルに突入するため、戦いの準備をすることはできない。初めてのバトルだけあって敵も強くはないので、攻略において苦労するような場面が訪れることはさほどない。なお、イベントバトルに入るまえに選択肢が出現する。右ページで解説しているが、この選択によって展開に変化が生じるので注意したい。



突如として大事故に巻き込まれる主人公たち。生き残りをかけた戦いが、このときよりスタートする。

バトル突入まえの選択肢に要注意

イベントバトルが始まるまえ、死に顔動画と同じ状況に直面して倒れこむ主人公にティコが語りかけてくる。ここで生きることを放棄する選択肢を3回選ぶと、そのままゲームオーバーになってしまうので注意しよう。生きることを望む選択肢を選べば主人公が立ち上がり、イベントバトルがスタートする。



これが問題の選択肢。変に意地を張っても得るものはないので、ここはおとなしくイベントバトルに臨もう。

戦闘まえに敵の能力をチェック

シミュレーションパートにおいては、敵の長所や弱点を把握し、少しでも有利な条件で戦うことが重要となる。敵の能力と所持スキルは、敵にカーソルを合わせてⓎボタンを押せば細かく確認することができる。ミッション開始まえは、敵の能力をチェックしたうえで味方部隊を編成、配置するクセをつけておこう。



以後のバトルでは、出撃まえに敵の能力をチェックして、スキルや仲魔を組み替えることが重要となる。

敵から5マス離れて待ち受ける

オバリヨン、ボルターガイストはこちらよりさきに行動し、いきなり主人公とダイチに隣接して攻撃を仕掛けてくる。敵にEXTRA TURNが発生していなければこちらも攻撃し、そうでない場合は防御を選んでおくとよい。その後、主人公とダイチの行動順になったら、それぞれ隣接した敵に攻撃を仕掛けて撃破しよう。

3体の敵のうち、ピクシーは離れた位置にいるためすぐに攻撃を受ける心配はない。オバリヨンとボルターガイストを撃破したらマップ左上のほうに移動し、ピクシーから5マス離れて待機。敵が近づいてきたら主人公、ダイチ、イオでいっせいに攻撃を仕掛ければ、安全に撃破することができる。

ENEMY DATA《敵データ》

No	移	Lv	種族	名称							スキル
❶	3	2	邪鬼	オバリヨン	－	－	弱	弱	－	－	呪縛
		－	－	－	－	－	－	－	－	－	－
		－	－	－	－	－	－	－	－	－	－
❷	3	1	闇鬼	ボルターガイスト	－	－	－	弱	弱	耐	ブフ、霊障
		－	－	－	－	－	－	－	－	－	－
		－	－	－	－	－	－	－	－	－	－
❸	3	2	妖精	ピクシー	－	弱	－	耐	－	－	ディア、おまじない
		－	－	－	－	－	－	－	－	－	－
		－	－	－	－	－	－	－	－	－	－

No	移	Lv	種族	名称							スキル

No	移	Lv	種族	名称							スキル

ENEMY DATA《敵増援データ》

No	移	Lv	種族	名称

No	移	Lv	種族	名称

No	移	Lv	種族	名称

No	移	Lv	種族	名称

No	移	Lv	種族	名称

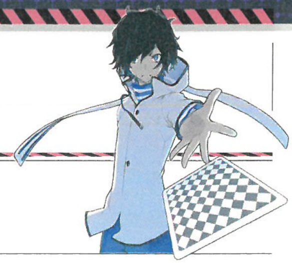
No	移	Lv	種族	名称

No	移	Lv	種族	名称

No	移	Lv	種族	名称

BATTLE 1-02

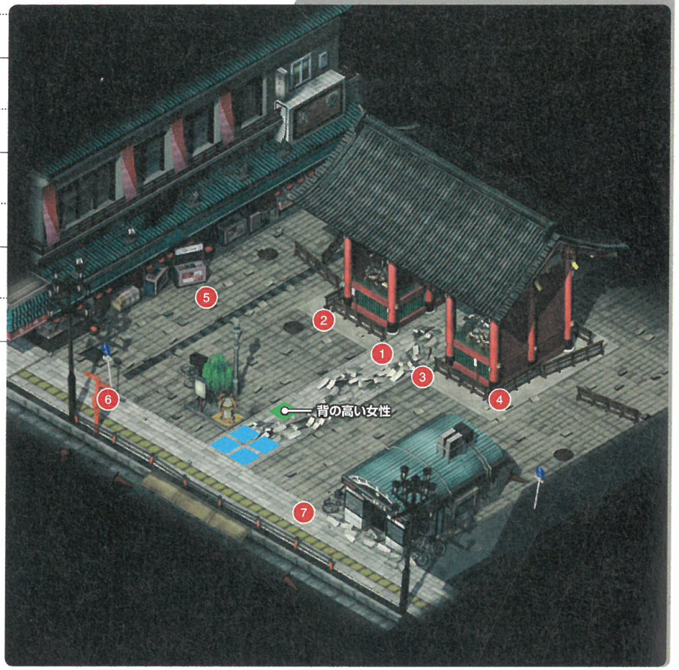
1ST DAY SUN | 17:00～17:30



ダイチの危機

ドゥベに出くわし、散り散りになってしまった一行。そんななかニカイアからダイチの死に顔動画が届く。彼を救うため、主人公は浅草の仙草寺へと向かう。

東京　浅草　仙草寺



勝利条件
・すべての悪魔の撃破

敗北条件
・ダイチの死亡

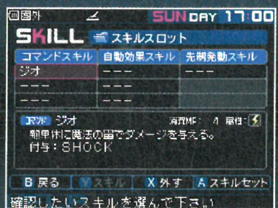
出撃条件
・ダイチ、イオの出撃

クリアボーナス
・60EXP、400マッカ

◎マップ中のアイコン
- ❶…初期配置の敵
- ❶…敵の増援
- ■…味方出撃位置
- ■…NPC出撃位置
- ■…瘴気
- ■…目標地点

INTER MISSION

このイベントバトルから悪魔召喚プログラムが使用可能となる。バトルのまえにティコが悪魔召喚とチーム編成について教えてくれるので、しっかりと話を聞いておこう。仲魔の数が少ない序盤にチームを編成する際は、1チームに仲魔を2体組み込むよりも、幅広く戦力を展開できるように、1体ずつ3チームに割り振っておくといい。



このイベントバトルでは、「アギ」と「ジオ」があると便利。出撃まえに忘れずにセットしておこう。

❶…ハクジョウシには手を出さない

このイベントバトルの敵のなかで、もっとも注意したいのが❶のハクジョウシ。レベルが15と高く、氷結属性のスキルで氷結状態にされやすいので、なるべく近寄らないようにすること。ただし、この戦闘でのみ味方となる背の高い女性はレベルが高く、強力な仲魔を連れている。ハクジョウシは、彼女のチームで対処しよう。



背の高い女性はプレイヤーが自由に操作できる。ハクジョウシも楽に倒すことができる、心強い助っ人だ。

…敵の弱点を突いて攻撃しよう

このイベントバトルに多数出現するポルターガイストとオバリヨン、カブソは電撃属性に弱い。戦う際は弱点を突ける「ジオ」を使っていきたいが、「ジオ」はピクシーしか使えない。ピクシーと「ジオ」をセットしたキャラクター以外はEXTRA TURNを発生させづらいので、数チームでともに行動して各個撃破していこう。



MPには限りがあり、魔法は数回しか使えない。主人公たちのMPが切れたら背の高い女性をメインに戦おう。

ENEMY DATA《敵データ》

No	移	Lv	種族	名称							スキル
1	3	15	邪龍	ハクジョウシ	ー	弱	反	ー	ー	ー	ブフ、邪念の波動
		3	闘鬼	コボルト	ー	弱	ー	ー	ー	弱	ねらい撃ち、凶化
		3	闘鬼	コボルト	ー	弱	ー	ー	ー	弱	ねらい撃ち、凶化
2	3	3	闘鬼	コボルト	ー	弱	ー	ー	ー	弱	英霊の加護、凶化
		2	妖精	ピクシー	ー	弱	ー	耐	ー	ー	ディア、おまじない
		ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー
3	3	3	闘鬼	コボルト	ー	弱	ー	ー	ー	弱	英霊の加護、凶化
		3	闘鬼	コボルト	ー	弱	ー	ー	ー	弱	ねらい撃ち、凶化
		ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー
4	3	3	邪鬼	オバリヨン	ー	ー	弱	弱	ー	ー	エクスムーブ、呪縛
		2	幽鬼	ポルターガイスト	ー	ー	ー	弱	弱	耐	ブフ、霊障
		ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー
5	3	2	妖精	ピクシー	ー	弱	ー	耐	ー	ー	ディア、おまじない
		2	妖精	ピクシー	ー	弱	ー	耐	ー	ー	ディア、おまじない
		ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー
6	3	2	魔獣	カブソ	ー	耐	ー	弱	ー	耐	アギ、獣の跳躍
		3	邪鬼	オバリヨン	ー	ー	弱	弱	ー	ー	エクスムーブ、呪縛
		ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー
7	3	2	妖精	ピクシー	ー	弱	ー	耐	ー	ー	ディア、おまじない
		1	幽鬼	ポルターガイスト	ー	ー	ー	弱	弱	耐	ブフ、霊障
		ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー

ENEMY DATA《敵増援データ》

No	移	Lv	種族	名称

No	移	Lv	種族	名称

No	移	Lv	種族	名称

No	移	Lv	種族	名称

No	移	Lv	種族	名称

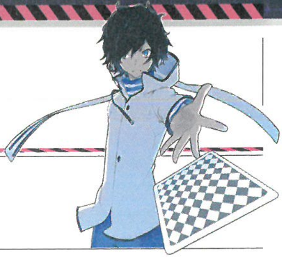
No	移	Lv	種族	名称

No	移	Lv	種族	名称

No	移	Lv	種族	名称

BATTLE 1-03

1ST DAY SUN 18:00～18:30



男の名はジョー

日比谷公園でつかの間の休息をとる主人公たちの前に現れた謎の男。のんきに話し込む男だったが、彼を追うようにして、悪魔の集団が姿を現わす。

勝利条件

・すべての悪魔の撃破

敗北条件

・主人公たちの全滅
・ジョーの死亡

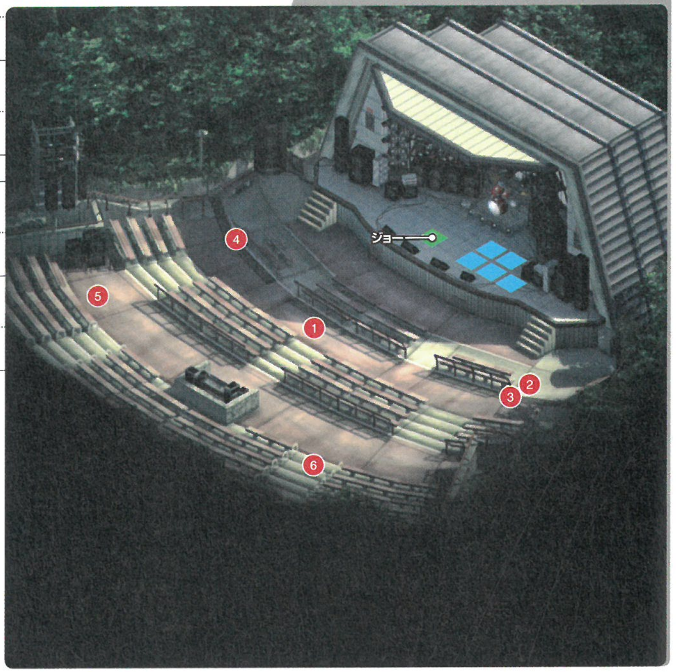
出撃条件

・なし

クリアボーナス

・90EXP、600マッカ

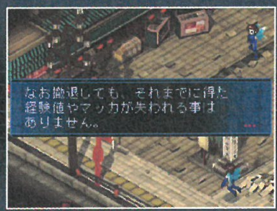
東京　霞ヶ関　日比谷公園



◎マップ中のアイコン
❶…初期配置の敵
①…敵の増援
■…味方出撃位置
■…NPC出撃位置
■…瘴気
■…目標地点

INTER MISSION

1日目の18:00以降、つまりこのイベントバトルが発生するのと同じタイミングで、浅草においてフリーバトルに挑戦できるようになる。これを利用して経験値を稼ぎ、主人公たちや連れている仲魔のレベルを5～6まで上げておこう。それぐらいのレベルに達していれば、このイベントバトルでは余裕を持って戦うことができるようになる。



フリーバトルは何度でも挑戦可能。経験値やマッカは無駄にならないので、危なくなったら撤退してもいい。

狙いは攻防一体の「エクスムーブ」

このイベントバトルから、スキルクラックが可能となる。早速多数のスキルがクラック対象となるが、特にチェックしておきたいのが、敵にダメージを与えながらEXTRA TURNを奪う「エクスムーブ」だ。敵の手数を減らし、こちらの攻撃回数を増やせる攻防一体の効果を持つ便利なスキルなので、確実にクラックしておこう。



「エクスムーブ」は❸のリーダーのオバリヨンが持つ。電撃属性に弱いのでピクシーがいるチームで狙おう。

敵をステージに上げないように

ジョーはNPCなので自由に操作できないうえ、仲魔も連れていないので戦力としては計算できない。「夢幻の具足」を持つタム・リンがいる❹のチームは地形の影響を受けずに近づいてくるので、1チームをジョーの護衛としてステージ上に残し、残る2チームでステージを降りて敵を迎撃していくといい。



タム・リンはHPの多い強敵。打たれ強く、攻撃力の高いオバリヨンを入れたチームで戦いを挑もう。

ENEMY DATA《敵データ》

No	移	Lv	種族	名称							スキル
❶	3	3	闘鬼	コボルト	ー	弱	ー	ー	ー	弱	ねらい撃ち、凶化
		ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー
		ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー

No	移	Lv	種族	名称							スキル
❷	3	3	魔獣	カブソ	ー	耐	ー	弱	ー	耐	アギ、獣の跳躍
		2	幽鬼	ポルターガイスト	ー	ー	ー	弱	弱	耐	ブフ、霊障
		2	幽鬼	ポルターガイスト	ー	ー	ー	弱	弱	耐	ブフ、霊障

No	移	Lv	種族	名称							スキル
❸	3	3	邪鬼	オバリヨン	ー	弱	弱	ー	ー	ー	エクスムーブ、呪縛
		2	魔獣	カブソ	ー	耐	ー	弱	ー	耐	アギ、獣の跳躍
		3	闘鬼	コボルト	ー	弱	ー	ー	ー	弱	ねらい撃ち、凶化

No	移	Lv	種族	名称							スキル
❹	3	6	幽鬼	アガシオン	ー	ー	弱	耐	耐	ー	ジオ、霊障
		6	幻魔	タム・リン	ー	ー	ー	耐	弱	ー	怒りの一撃、ブフ、物理鋭化、騎士の精神、英霊の加護、夢幻の具足
		ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー

No	移	Lv	種族	名称							スキル
❺	3	7	妖精	ノッカー	ー	耐	耐	弱	弱	ー	ザン、ディア、エクスティール、おまじない
		2	魔獣	カブソ	ー	耐	ー	弱	ー	耐	アギ、獣の跳躍
		2	魔獣	カブソ	ー	耐	ー	弱	ー	耐	アギ、獣の跳躍

No	移	Lv	種族	名称							スキル
❻	3	2	魔獣	カブソ	ー	耐	ー	弱	ー	耐	アギ、獣の跳躍
		2	幽鬼	ポルターガイスト	ー	ー	ー	弱	弱	耐	ブフ、霊障
		2	幽鬼	ポルターガイスト	ー	ー	ー	弱	弱	耐	ブフ、霊障

No	移	Lv	種族	名称							スキル

No	移	Lv	種族	名称							スキル

ENEMY DATA《敵増援データ》

No	移	Lv	種族	名称

No	移	Lv	種族	名称

No	移	Lv	種族	名称

No	移	Lv	種族	名称

No	移	Lv	種族	名称

No	移	Lv	種族	名称

No	移	Lv	種族	名称

No	移	Lv	種族	名称



BATTLE 1-04

1ST DAY SUN | 19:00～20:00 |

ダイチの男気

足を怪我したイオのために車を調達した一行だったが、そこにドゥベが飛来。攻撃がまったく効かないドゥベを避けるため、主人公たちはその場からの脱出を目指す。

東京 新橋 SL広場



勝利条件
・主人公たち全員が脱出する

敗北条件
・主人公たちいずれかの死亡

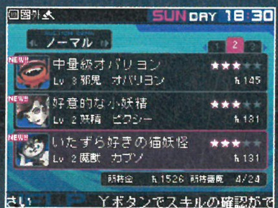
出撃条件
・ジョーの出撃
・イオの出撃

クリアボーナス
・80EXP、400マッカ

◎マップ中のアイコン
1…初期配置の敵
1…敵の増援
■…味方出撃位置
■…NPC出撃位置
■…瘴気
■…目標地点

INTER MISSION

このイベントバトルでは、ドゥベの攻撃範囲をいかにしてすり抜けるかが重要なポイントとなる。役に立つのが、攻撃後に再度移動できる魔獣の種族スキル「獣の跳躍」だ。これを活用すればドゥベの射程に入ることなく安全圏へ抜けられるので、デビオクが使えるようになったらまずは「獣の跳躍」を持つカブソを入手しておこう。



カブソは最初からデビオクに出品されている。能力が低く弱いので、フリーバトルを活用して強化しよう。

ドゥベの射程内にはとどまらない

イベントバトルが開始した時点ではドゥベを倒すことはできない。まずはマップ上方にある、目標地点への到達を目指そう。その際、ドゥベの攻撃は最大4マス離れたところまで届くので注意したい。魔獣を入れたチームは、「獣の跳躍」を駆使して敵の攻撃範囲を一気に通り抜けてしまうと安全だ。



ドゥベの攻撃範囲に待機する場合は、少しでも行動順が早く回ってくるようにこちらからは攻撃しないこと。

周囲の敵を倒してからドゥベを攻撃

味方全員が目標地点に近づくと、ダイチがトラックでドゥベに特攻するイベントが発生する。これによりドゥベは大打撃を受け、ダメージを与えられるようになる。これ以降、まずはドゥベの射程外でほかの敵と戦い、すべてを撃破しておこう。その後、味方全員でいっせいにドゥベに攻撃を仕掛けるといい。



イベント発生後、ドゥベはHPが激減して弱点属性も増えるので、そこを突けば簡単に倒せる相手となる。

ENEMY DATA《敵データ》

No	移	Lv	種族	名称							スキル
1	3	20	貪狼星	ドゥベ	反	無	無	無	無	無	アギ、連星の炎、貪狼星の証
		―	―	―	―	―	―	―	―	―	―
		―	―	―	―	―	―	―	―	―	―
2	3	6	幽鬼	アガシオン	―	―	弱	耐	耐	―	ジオ、アギ、霊障
		6	幽鬼	アガシオン	―	―	弱	耐	耐	―	ジオ、アギ、霊障
		3	邪鬼	オバリヨン	―	―	弱	弱	―	―	エクスムーブ、呪縛
3	3	7	妖精	ノッカー	―	耐	耐	弱	弱	―	ザン、エクスティール、耐火炎、おまじない
		2	幽鬼	ポルターガイスト	―	―	―	弱	弱	耐	ブフ、霊障
		2	幽鬼	ポルターガイスト	―	―	―	弱	弱	耐	ブフ、霊障
4	3	2	幽鬼	ポルターガイスト	―	―	―	弱	弱	耐	ブフ、霊障
		2	幽鬼	ポルターガイスト	―	―	―	弱	弱	耐	ブフ、霊障
		6	幻魔	タム・リン	―	―	―	耐	弱	―	怒りの一撃、ブフ、物理鋭化、騎士の精神、英霊の加護、夢幻の具足
5	3	3	闘鬼	コボルト	―	弱	―	―	―	弱	英霊の加護、凶化
		3	邪鬼	オバリヨン	―	―	弱	弱	―	―	エクスムーブ、呪縛
		3	邪鬼	オバリヨン	―	―	弱	弱	―	―	エクスムーブ、呪縛
6	3	3	魔獣	カブソ	―	耐	―	弱	―	耐	アギ、獣の跳躍
		7	妖精	ノッカー	―	耐	耐	弱	弱	―	ザン、エクスティール、耐火炎、おまじない
		3	邪鬼	オバリヨン	―	―	弱	弱	―	―	エクスムーブ、呪縛

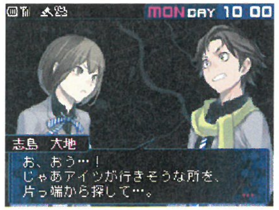
ENEMY DATA《敵増援データ》

No	移	Lv	種族	名称

2nd DAY　激動の月曜日

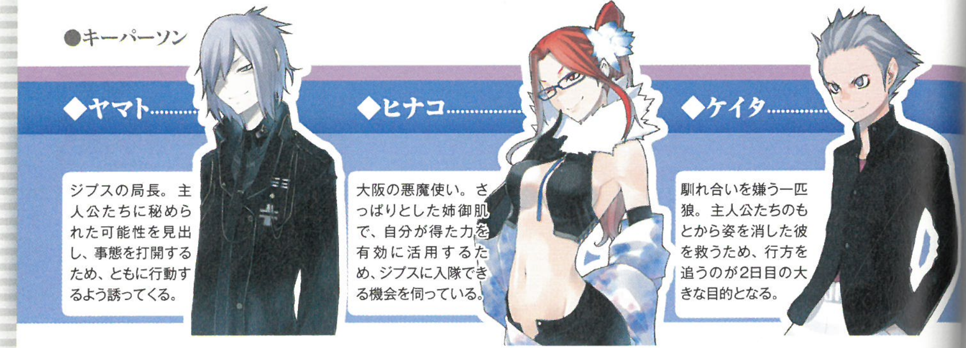
ジプス本局があるという大阪へ

ダイチの機転でどうにかドゥベを撃退した一行。その功績を認めたジプス局長のヤマトは、主人公たちの保護を申し出る。そして翌日、ヤマトとともに大阪を訪れた一行は、今回発生した大災害の情報を集める。だがそんな彼らのもとに、大阪のジプス本局への道案内を引き受けた、ケイタの死に顔動画が届くのだった。



土地勘がないため、死に顔動画の場所がわからない。情報収集はいつしかケイタ救出のためのものとなっていく。

●キーパーソン



◆ヤマト

ジプスの局長。主人公たちに秘められた可能性を見出し、事態を打開するため、ともに行動するよう誘ってくる。

◆ヒナコ

大阪の悪魔使い。さっぱりとした姉御肌で、自分が得た力を有効に活用するため、ジプスに入隊できる機会を伺っている。

◆ケイタ

馴れ合いを嫌う一匹狼。主人公たちのもとから姿を消した彼を救うため、行方を追うのが2日目の大きな目的となる。

SEPTENTRION（侵略者）

ジプスに協力し侵略者と戦う

大災害から一夜明けたが、事態は何の進展も見せてはいなかった。これに業を煮やした主人公たちは、請われるままにヤマトとともに大阪へと向かう。情報を集めるうちに、今回の事態が単なる自然災害ではないことに気づく一行。そして通天閣を訪れた彼らの前に、ドゥベに続く新たな侵略者が姿を現わす。



大阪で遭遇する新しい侵略者。どうやら侵略者たちは、必ずしも東京だけに現われるわけではないようだ。

●今日の侵略者



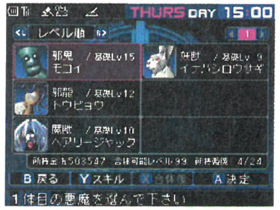
◆メラク

強力な冷凍光線で離れた位置から目標を狙い撃つ。また、目的地に到達すると爆発を起こすメラクミサイルを生み出す。

EVENT（イベント）

悪魔合体で仲魔をどんどん強化していく

2日目の開始と同時に主人公のもとにメールが届き、悪魔召喚アプリ上で「邪教の館.exe」が使用可能となる。邪教の館を使えば、2体の悪魔を合体させて新たな悪魔を生み出す「悪魔合体」を行なうことができる。悪魔のなかにはデビオクでは入手できず、悪魔合体でしか手に入れられないものが多く存在するほか、悪魔合体を使えば合体元となった悪魔の持っているスキルを新しい悪魔に引き継げるので、長所を伸ばしたり、弱点を補強した悪魔を作ることも可能だ。また、BATTLE 2-01開始時には「マッカボーナス」も解禁され、マッカを効率よく集めることができるようになる。これらを活用し、戦力を効率よく増強していこう。



悪魔合体すると元の悪魔は消えてしまう。無計画に合体をくり返すと手持ちの数が減ってしまうリスクもある。



戦いを有利に進めると得られるマッカボーナス。うまく利用すれば、デビオクで悪魔を入手しやすくなる。

BATTLE（バトル）

時間を無駄にせずにケイタを救おう

2日目でもっとも注意すべきイベントバトルが、BATTLE 2-04と05。これは、時間の経過で内容が若干変化するもので、本質的には同じイベントバトルといえる。ただし、BATTLE 2-04の場合はケイタが生存するが、05のほうはバトルパート開始時にケイタが死亡してしまう。この場合、ケイタは以後のゲーム中に姿を現わすことはなくなる。彼を助けたければ、BATTLE 2-04が発生したらすぐにイベントバトルに挑戦するようにしよう。なお、3日目以降も同様のイベントバトルは存在するので、知り合いの死に顔動画が送られてきたら、極力早いうちに助けに向かうようにしておきたい。



BATTLE 2-04ではケイタは味方NPCとして戦ってくれるが、05ではそもそもバトルに登場しない。

●発生するバトル一覧

No.	発生時刻	発生場所		イベント名	敵レベル	解説
2-01	07:30～08:30	東京	品川　千岳寺	召喚アプリ悪用者	6～11	P64
2-02	11:30～12:30	大阪	新今宮　フェスティバルゲート	ハッカーと悪魔	6～16	P66
2-03	13:30～14:00	大阪	なんば　戎橋	西の洗礼	8～11	P68
2-04	14:30～15:00	大阪	梅田　ビックマン前	激闘なにわ魂	8～15	P70
2-05	15:30	大阪	梅田　ビックマン前	手遅れの死	8～17	P72
2-06	17:00～18:00	大阪	新世界　大阪本局	メラクの出現	8～22	P74
―	07:00～10:30	東京	浅草　仙草寺	フリーバトル	3～7	―
―	11:30～17:00	大阪	梅田　桟急線ホーム	フリーバトル	8～11	―
―	17:30～19:30	大阪	梅田　ビックマン前	フリーバトル	7～11	―
―	20:30～21:00	東京	青山一青山霊園	フリーバトル	9～16	―

BATTLE 2-01

2ND DAY MON 07:30 ～ 08:30



召喚アプリ悪用者

激動の日曜日から一夜明け、崩壊した東京の街を見て回る主人公たち。そこで悪魔召喚アプリを悪用する男たちと対峙するマコトを発見し、加勢することになる。

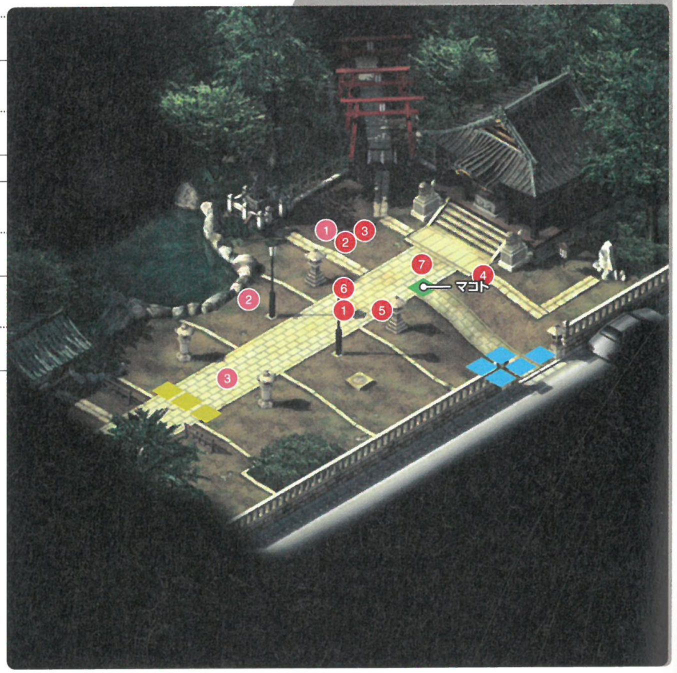
勝利条件
・敵の全滅

敗北条件
・主人公たちの全滅
・悪用者が3人脱出

出撃条件
・なし

クリアボーナス
・60EXP、500マッカ

東京　品川　千岳寺



◎マップ中のアイコン
❶…初期配置の敵
①…敵の増援
■…味方出撃位置
■…NPC出撃位置
■…瘴気
■…目標地点

INTER MISSION

今後の戦いに備えて邪教の館を利用し、悪魔合体で戦力を補強しておきたい。候補となるのは力が高く、習得するスキルが優秀で、さらに障害物に移動を邪魔されない種族特有スキル「夢幻の具足」を持つ幻魔のタム・リンだ。まずは、デビオクでコボルトを入手しておき、最初から仲魔にいるポルターガイストと合体させて作成するといいだろう。



このバトルでは、スキルクラックはチンピラたちが持つ「S軽業の秘法」を最優先に狙っていくといいだろう。

チンピラを追いかけよう

チーム配置では出撃位置の一番左に誰かを置くようにして、チンピラを追いかける役目を任せよう。チンピラの行動順は遅いので、まっすぐ追いかければ2回目の移動後に攻撃可能となるはずだ。残りのチームは固まって行動し、お互いを回復しつつ、マコトの近くにいる悪魔を手前から順番に倒していこう。



悪用者たちは耐性もなく、悪魔も連れていないため弱い。集中攻撃すれば1回の攻撃で倒すことが可能だ。

ガギソンは漁夫の利で倒す

敵増援で出現するガギソンは、HPも高く強力な電撃属性のスキルを使う強敵。こちらからは手を出さず、レベルの高いNPCのマコトと戦わせ、HPが減ったところを狙ってトドメを刺しにいこう。もしも、攻撃を受けた場合はガードに徹し、「雷の乱舞」を使わせてMP切れを誘ってから、集中攻撃して倒そう。



ガギソンと戦うときは、回復役のキキーモラから倒そう。あとに残すと「ディア」や「献身」で回復される。

ENEMY DATA《敵データ》

No	移	Lv	種族	名称							スキル
1	3	9	人間	チンピラ	―	―	―	―	―	―	ねらい撃ち、一分の魔脈、S軽業の秘法
		―	―	―	―	―	―	―	―	―	―
		―	―	―	―	―	―	―	―	―	―
2	3	9	人間	青年	―	―	―	―	―	―	エクスムーブ、エクスティール、S軽業の秘法
		―	―	―	―	―	―	―	―	―	―
		―	―	―	―	―	―	―	―	―	―
3	3	9	人間	会社員	―	―	―	―	―	―	アムリタ、物理鋭化、S軽業の秘法
		―	―	―	―	―	―	―	―	―	―
		―	―	―	―	―	―	―	―	―	―
4	4	8	霊鳥	イツマデ	―	―	弱	―	無	―	ザン、エクスムーブ、飛翔
		8	霊鳥	イツマデ	―	―	弱	―	無	―	ザン、エクスムーブ、飛翔
		9	鬼女	キキーモラ	―	―	―	―	弱	無	ディア、ザン、一分の魔脈、献身
5	3	6	幽鬼	アガシオン	―	―	弱	―	耐	―	ジオ、アギ、霊障
		9	妖獣	イナバシロウサギ	―	弱	耐	―	―	弱	ディア、アムリタ、エクスティール、一分の活泉、妖気迅雷
		9	妖獣	イナバシロウサギ	―	弱	耐	―	―	弱	ディア、アムリタ、エクスティール、一分の活泉、妖気迅雷
6	3	6	幽鬼	アガシオン	―	―	弱	―	耐	―	ジオ、アギ、霊障
		6	幽鬼	アガシオン	―	―	弱	―	耐	―	ジオ、霊障
		8	邪鬼	オーガ	―	弱	耐	弱	弱	―	怒りの一撃、騎士の精神、見覚えの成長、呪縛
7	3	7	妖精	ノッカー	―	耐	耐	弱	弱	―	ザン、エクスティール、おまじない
		7	妖精	ノッカー	―	耐	耐	弱	弱	―	ザン、エクスティール、耐火炎、おまじない
		6	幻魔	タム・リン	―	―	―	耐	弱	―	怒りの一撃、ブフ、物理鋭化、騎士の精神、英霊の加護、夢幻の具足

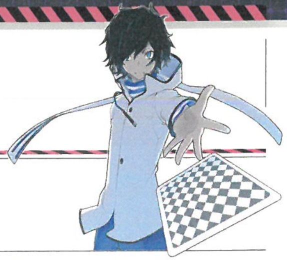
ENEMY DATA《敵増援データ》

No	移	Lv	種族	名称
1	3	11	堕天使	ガギソン
		11	堕天使	ガギソン
		9	鬼女	キキーモラ
2	3	7	妖精	ノッカー
		6	幽鬼	アガシオン
		6	幽鬼	アガシオン
3	3	3	邪鬼	オバリヨン
		3	邪鬼	オバリヨン
		9	鬼女	キキーモラ

BATTLE 2-02

2ND DAY MON 11:30～12:30

ハッカーと悪魔



大阪へとやってきた主人公たち。案内役として紹介されたケイタの死に顔動画を見た一行は、彼を助けるために大阪の街を探索。そこで謎の女性と悪魔を見つける。

大阪 新今宮 フェスティバルゲート

勝利条件
・女性とすべての敵の撃破

敗北条件
・主人公たちの全滅

出撃条件
・なし

クリアボーナス
・125EXP、600マッカ



◎マップ中のアイコン
❶…初期配置の敵
①…敵の増援
■…味方出撃位置
■…NPC出撃位置
■…瘴気
■…目標地点

INTER MISSION

敵のほとんどは電撃属性が弱点なので「ジオ」が使えるピクシーやアガシオンをチームに入れておくといい。また、敵として登場するイツマデは「毒追加」でこちらを毒状態にする。事前に状態異常を治す「アムリタ」をフリーバトルでクラックしたり、「アムリタ」を持つイナバシロウサギをデビオクで買っておこう。



HPの高いマカラとの戦いに備えて、弱点属性の「ザン」が使えるノッカーなども用意しておきたい。

固まって進んでいこう

噴水を迂回するときは戦力を分けず、4チームで固まって行動する。増援も多いため、味方同士で回復しながら虚ろな表情の女性まで進んでいこう。ちなみに、虚ろな表情の女性の周囲は集中攻撃がしにくい地形。タム・リンがチームにいれば「夢幻の具足」の効果で障害物を越えて移動できるため、包囲がしやすい。



虚ろな表情の女性に近寄ると敵増援が出現する。まずは、階段付近で敵を減らしてから進むといい。

集中攻撃でマカラを撃破

ボスである虚ろな表情の女性は攻撃こそしてこないが、仲魔のマカラはHPが高く、「ディア」も使うため非常にしぶとい。マカラは衝撃属性に弱いので、キキーモラやノッカーがいるチームで「ザン」を連発して1体づつ倒していこう。MPが尽きたらストックから元気な仲魔を召喚して戦わせるといいだろう。



虚ろな表情の女性は戦闘中効果のない「ハッキング」をするだけで、実質的に無抵抗なキャラクターだ。

ENEMY DATA《敵データ》

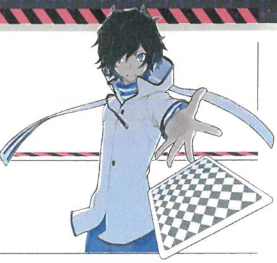
No	移	Lv	種族	名称							スキル
1	4	16	人間	虚ろな表情の女性	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ハッキング、S軽業の秘法
		13	龍王	マカラ	ー	ー	ー	反	弱	耐	覚悟の挑発、アギ、耐魔力、龍胴絞め
		13	龍王	マカラ	ー	ー	ー	反	弱	耐	覚悟の挑発、ディア、耐魔力、龍胴絞め
2	4	8	霊鳥	イツマデ	ー	ー	弱	弱	無	ー	ザン、エクスムーブ、毒追加、飛翔
		8	霊鳥	イツマデ	ー	ー	弱	弱	無	ー	ザン、エクスムーブ、毒追加、飛翔
		8	邪鬼	オーガ	ー	弱	耐	弱	弱	ー	騎士の精神、見覚えの成長、呪縛
3	3	11	堕天使	ガギソン	ー	ー	ー	ー	弱	ー	ジオ、いけにえの盟約
		11	堕天使	ガギソン	ー	ー	ー	ー	弱	ー	ジオ、いけにえの盟約
		9	鬼女	キキーモラ	ー	ー	ー	ー	弱	無	ディア、ザン、一分の魔脈、献身
4	3	10	闘鬼	ビルヴィス	ー	耐	ー	弱	無	ー	必中みね打ち、英霊の加護、同属の心得・防、凶化
		10	闘鬼	ビルヴィス	ー	耐	ー	弱	無	ー	必中みね打ち、英霊の加護、同属の心得・防、凶化
		7	妖精	ノッカー	ー	耐	耐	弱	弱	ー	ザン、エクスティール、おまじない
5	4	8	霊鳥	イツマデ	ー	ー	弱	弱	無	ー	ザン、エクスムーブ、毒追加、飛翔
		8	妖精	ノッカー	ー	耐	耐	弱	弱	ー	ザン、ディア、エクスティール、もうかりマッカ、おまじない
		8	妖精	ノッカー	ー	耐	耐	弱	弱	ー	ザン、ディア、エクスティール、もうかりマッカ、おまじない

ENEMY DATA《敵増援データ》

No	移	Lv	種族	名称
1	3	10	闘鬼	ビルヴィス
		9	鬼女	キキーモラ
		9	鬼女	キキーモラ
2	4	8	霊鳥	イツマデ
		8	霊鳥	イツマデ
		8	邪鬼	オーガ
3	3	10	闘鬼	ビルヴィス
		6	幻魔	タム・リン
		9	鬼女	キキーモラ
4	4	8	霊鳥	イツマデ
		6	幽鬼	アガシオン
		6	幽鬼	アガシオン

BATTLE 2-03

2ND DAY　MON　13:30～14:00



西の洗礼

謎の女性は悪魔に連れられ消えた。なおも街を探索する主人公は、悲鳴を耳にする。悪魔に追われる民間人を守るべく、一行は声のほうへと走るのだった。

勝利条件
・すべての悪魔の撃破

敗北条件
・ヒナコの死亡
・民間人の死亡
・主人公たちの全滅

出撃条件
・なし

クリアボーナス
・250EXP、700マッカ

大阪　なんば　戎橋



◎マップ中のアイコン
❶…初期配置の敵
①…敵の増援
■…味方出撃位置
■…NPC出撃位置
■…瘴気
■…目標地点

INTER MISSION

この戦闘では戦力をふたつに分けて運用することになる。脱出地点を守るチームには「ジオ」「アギ」などを使えるカブソやアガシオンを編成し、敵の弱点を突けるようにしよう。一方で、民間人を保護するチームには、すばやく援護ができるように「妖気迅雷」を使えるイナバシロウサギを入れて機動力を確保すること。



脱出地点付近には「毒追加」を持つイツマデが出現。守るチームには「アムリタ」を使える仲魔を入れておきたい。

チームをふたつに分けて戦う

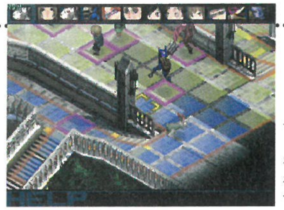
まずは、脱出地点を確保する部隊と、民間人を保護する部隊に分けて進もう。脱出地点に向かうチームは向かってくるイツマデなどを迎撃し、後方の安全を確保する。敵の数が減ると近くに増援が出現するため、戦う敵の総数は多い。「ディア」や「おまじない」が使える仲魔で回復しつつ戦い抜こう。



イツマデは電撃属性に弱い。民間人が攻撃されそうなら「ジオ」を連発してリーダーだけを倒すのもあり。

ヒナコと連携して民間人を保護

民間人を守るチームは「妖気迅雷」を使って民間人と敵との間に割りこみ、ヒナコと協力して敵を倒そう。敵のなかでもHPが高いガギソンには弱点を突ける「ザン」を使って攻撃するといい。なお、ヒナコは積極的に敵へと向かっていくので、死亡する危険性がある。危なくなったら「ディア」などで回復しよう。



イナバシロウサギは、「妖気迅雷」で移動力を上げて一気に民間人を狙う。優先的に倒して民間人を守ろう。

ENEMY DATA《敵データ》

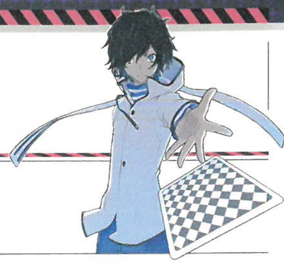
No	移	Lv	種族	名称							スキル
1	3	11	堕天使	ガギソン	ー	ー	ー	ー	弱	ー	ジオ、いけにえの盟約
		11	堕天使	ガギソン	ー	ー	ー	ー	弱	ー	ジオ、いけにえの盟約
		9	鬼女	キキーモラ	ー	ー	ー	ー	弱	無	ディア、ザン、一分の魔脈、献身
2	3	10	闘鬼	ビルヴィス	ー	耐	ー	弱	無	ー	必中みね打ち、英霊の加護、同族の心得·防、凶化
		10	闘鬼	ビルヴィス	ー	耐	ー	弱	無	ー	必中みね打ち、英霊の加護、同族の心得·防、凶化
		8	邪鬼	オーガ	ー	弱	耐	弱	弱	ー	騎士の精神、見覚えの成長、呪縛
3	3	9	妖獣	イナバシロウサギ	ー	弱	耐	ー	ー	弱	ディア、アムリタ、ねらい撃ち、エクスティール、一分の活泉、妖気迅雷
		9	妖獣	イナバシロウサギ	ー	弱	耐	ー	ー	弱	ディア、アムリタ、ねらい撃ち、エクスティール、一分の活泉、妖気迅雷
		8	妖精	ノッカー	ー	耐	耐	弱	弱	ー	ザン、ディア、エクスティール、もうかりマッカ、おまじない
4	3	9	妖獣	イナバシロウサギ	ー	弱	耐	ー	ー	弱	ディア、アムリタ、ねらい撃ち、エクスティール、一分の活泉、妖気迅雷
		9	妖獣	イナバシロウサギ	ー	弱	耐	ー	ー	弱	ディア、アムリタ、ねらい撃ち、エクスティール、一分の活泉、妖気迅雷
		10	闘鬼	ビルヴィス	ー	耐	ー	弱	無	ー	必中みね打ち、英霊の加護、同族の心得·防、凶化
5	4	8	霊鳥	イツマデ	ー	ー	弱	弱	無	ー	ザン、エクスムーブ、毒追加、飛翔
		8	邪鬼	オーガ	ー	弱	耐	弱	弱	ー	騎士の精神、見覚えの成長、呪縛
		8	霊鳥	イツマデ	ー	ー	弱	弱	無	ー	ザン、エクスムーブ、毒追加、飛翔

ENEMY DATA《敵増援データ》

No	移	Lv	種族	名称
1	4	8	霊鳥	イツマデ
		8	霊鳥	イツマデ
		9	鬼女	キキーモラ

BATTLE 2-04

2ND DAY MON 14:30～15:00



激闘なにわ魂

ヒナコからケイタの死に顔動画の場所を教えてもらった一行はビックマンへと向かう。そこでケイタと再会するが、悪魔から逃げる人々の悲鳴が聞こえてくる。

大阪　梅田　ビックマン前



勝利条件
・すべての悪魔の撃破

敗北条件
・主人公たちの全滅
・ケイタの死亡

出撃条件
・ヒナコの出撃

クリアボーナス
・320EXP、500マッカ

◎マップ中のアイコン
❶…初期配置の敵
①…敵の増援
■…味方出撃位置
■…NPC出撃位置
■…瘴気
■…目標地点

INTER MISSION

敵の数が多く長期戦を強いられるので、回復スキルの「ディア」や「おまじない」を使える仲魔を増やしておきたい。それ以外では、物理攻撃が強くHPも高いジャンバヴァンがオススメだ。なお、一番の強敵となるトウビョウとジャンバヴァンのチームへの対策として「雷の乱舞」が使えるガギソンがいると、戦いが楽になる。



ジャンバヴァンの作成に必要な悪魔はビルヴィスとアガシオンで、どちらもデビオクで買うことができる。

◉…暴走携帯を壊しつつ悪魔を倒す

マップ上にある瘴気は、時間が経過すると敵の増援を出現させる。まずは、初期配置左側のふたつの瘴気に1チームを送り込み、敵を倒しつつ消してしまおう。残りの3チームはケイタとの合流を急ぎ、階段の下で敵を迎え撃とう。なお、ケイタが死亡するとゲームオーバーになるので、HPを回復して援護しよう。



瘴気は上に乗って「暴走携帯を破壊」を選択すれば消すことが可能。敵が出るまえに移動してふさごう。

◉…トウビョウの遠距離攻撃に注意

❹と❻のトウビョウは「邪念の波動」の効果で2マス離れた場所に攻撃が可能な悪魔だ。そのぶん、行動順が回ってくるのが遅くEXTRAが発生しないが、一方的に攻撃されるのは避けたい。なるべく周囲を味方で囲み、逃げられないようにして戦おう。隣接すれば攻撃を受けても反撃できるので、効率よくダメージを与えられる。



瘴気は残っていても敵が全滅すれば勝利となる。エスカレーター側の瘴気は放置しても問題はない。

ENEMY DATA《敵データ》

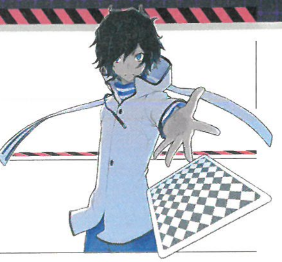
No	移	Lv	種族	名称							スキル
❶	3	11	堕天使	ガギソン	―	―	―	―	弱	―	ジオ、雷の乱舞、いけにえの盟約
		14	龍王	マカラ	―	―	―	反	弱	耐	覚悟の挑発、ディア、対魔力、龍胴絞め
		14	龍王	マカラ	―	―	―	反	弱	耐	覚悟の挑発、ディア、対魔力、龍胴絞め
❷	4	8	霊鳥	イツマデ	―	―	弱	弱	無	―	ザン、エクスムーブ、毒追加、飛翔
		8	霊鳥	イツマデ	―	―	弱	弱	無	―	ザン、エクスムーブ、毒追加、飛翔
		8	霊鳥	イツマデ	―	―	弱	弱	無	―	ザン、エクスムーブ、毒追加、飛翔
❸	4	8	霊鳥	イツマデ	―	―	弱	弱	無	―	ザン、エクスムーブ、毒追加、飛翔
		8	霊鳥	イツマデ	―	―	弱	弱	無	―	ザン、エクスムーブ、毒追加、飛翔
		10	闘鬼	ビルヴィス	―	耐	―	弱	無	―	必中みね打ち、英霊の加護、同族の心得・防、凶化
❹	3	12	邪龍	トウビョウ	―	―	弱	耐	―	弱	ジオ、一分の活泉、邪念の波動
		12	邪龍	トウビョウ	―	―	弱	耐	―	弱	ジオ、一分の活泉、邪念の波動
		9	鬼女	キキーモラ	―	―	―	―	弱	無	ディア、ザン、一分の魔脈、献身
❺	3	9	妖獣	イナバシロウサギ	―	弱	耐	―	―	弱	ディア、アムリタ、エクスティール、一分の活泉、妖気迅雷
		8	邪鬼	オーガ	―	弱	耐	弱	弱	―	怒りの一撃、騎士の精神、見覚えの成長、呪縛
		15	邪鬼	モコイ	―	弱	無	―	―	―	必中みね打ち、見覚えの成長、もうかりマッカ、呪縛
❻	3	12	邪龍	トウビョウ	―	―	弱	耐	―	弱	ジオ、一分の活泉、邪念の波動
		13	幻魔	ジャンバヴァン	―	―	弱	弱	耐	―	アギ、ねらい撃ち、覚悟の挑発、騎士の精神、同族の心得・攻、夢幻の具足
		13	幻魔	ジャンバヴァン	―	―	弱	弱	耐	―	アギ、ねらい撃ち、覚悟の挑発、騎士の精神、同族の心得・攻、夢幻の具足
❼	3	11	堕天使	ガギソン	―	―	―	―	弱	―	ジオ、いけにえの盟約
		9	妖獣	イナバシロウサギ	―	弱	耐	―	―	弱	ディア、アムリタ、エクスティール、一分の活泉、妖気迅雷
		9	妖獣	イナバシロウサギ	―	弱	耐	―	―	弱	ディア、アムリタ、エクスティール、一分の活泉、妖気迅雷

ENEMY DATA《敵増援データ》

No	移	Lv	種族	名称
①	4	10	闘鬼	ビルヴィス
		10	闘鬼	ビルヴィス
		8	霊鳥	イツマデ
②	3	12	邪龍	トウビョウ
		12	邪龍	トウビョウ
		13	幻魔	ジャンバヴァン
③	3	11	堕天使	ガギソン
		11	堕天使	ガギソン
		8	鬼女	キキーモラ
④	3	10	闘鬼	ビルヴィス
		13	幻魔	ジャンバヴァン
		10	闘鬼	ビルヴィス

BATTLE 2-05

2ND DAY MON 15:30



手遅れの死

ようやくビックマンへとたどり着いた一行。だが、ケイタは目の前で動画の通りに死んでしまう。ケイタの死にショックを受ける主人公たちに悪魔が襲いかかる。

勝利条件

・すべての悪魔の撃破

敗北条件

・主人公たちの全滅

出撃条件

・ヒナコの出撃

クリアボーナス

・320EXP、500マッカ

大阪 梅田 ビックマン前



◎マップ中のアイコン
- ❶…初期配置の敵
- ❶…敵の増援
- ■…味方出撃位置
- ■…NPC出撃位置
- ■…瘴気
- ■…目標地点

INTER MISSION

マップはBATTLE 2-04と同じだが、ケイタが死亡するため味方の戦力は少なく、敵にワイラという高レベル悪魔が出現する。ワイラは強力な衝撃属性の「嵐の乱舞」を使うので、衝撃耐性があるジャンバヴァンやビルヴィスを用意しておきたい。ジョーは緑のステージ1で衝撃耐性を持つので、緑を上げておくと戦いやすい。



ワイラは初期配置のすぐ右側にいる。近い位置に対ワイラ用チームを配置すると効率よく戦える。

◎…チームを分けて瘴気を消そう

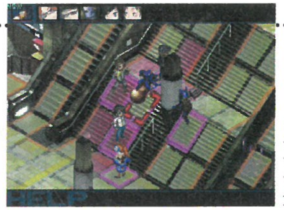
まずは、1チームを初期配置から見て左側にある瘴気に向かわせて、ふたつの瘴気を消そう。残りのチームは❶のワイラがいる方向へと進み、階段下で付近の敵を倒していく。戦力に不安があるなら、柱の陰の瘴気を消したあとはいったん下がって、分かれたチームの合流を待ってから、攻め込んでいくといい。



初期配置近くの強敵、ワイラの弱点は火炎。「アギ」を使って攻撃すれば大ダメージを与えられるだろう。

◎…トウビョウには接近戦を挑む

トウビョウは2マス離れた位置から攻撃してくるやっかいな悪魔だ。絶対に隣接してこないので、こちらから接近して攻撃をする必要がある。このとき、周囲の地形なども利用して包囲するようにすれば、一方的に攻撃を受けるのを防げる。あとは、普通の敵と同様に攻撃していけば問題ない。



トウビョウは階段下で戦うと手すりに沿って下りてくる。地形を利用して逃げ道をふさぎ、味方で包囲しよう。

ENEMY DATA《敵データ》

No	移	Lv	種族	名称							スキル
❶	3	17	妖獣	ワイラ	―	弱	―	―	―	無	嵐の乱舞、ねらい撃ち、物理鋭化、一分の活泉、妖気迅雷
		17	妖獣	ワイラ	―	弱	―	―	―	無	嵐の乱舞、ねらい撃ち、物理鋭化、一分の活泉、妖気迅雷
		9	妖獣	イナバシロウサギ	―	弱	耐	―	―	弱	ディア、アムリタ、エクスティール、一分の活泉、妖気迅雷
❷	4	8	霊鳥	イツマデ	―	―	弱	弱	無	―	ザン、エクスムーブ、毒追加、飛翔
		8	霊鳥	イツマデ	―	―	弱	弱	無	―	ザン、エクスムーブ、毒追加、飛翔
		8	霊鳥	イツマデ	―	―	弱	弱	無	―	ザン、エクスムーブ、毒追加、飛翔
❸	4	8	霊鳥	イツマデ	―	―	弱	弱	無	―	ザン、エクスムーブ、毒追加、飛翔
		8	霊鳥	イツマデ	―	―	弱	弱	無	―	ザン、エクスムーブ、毒追加、飛翔
		10	闘鬼	ビルヴィス	―	耐	―	弱	無	―	必中みね打ち、英霊の加護、同族の心得・防、凶化
❹	3	12	邪龍	トウビョウ	―	―	弱	耐	―	弱	ジオ、一分の活泉、邪念の波動
		12	邪龍	トウビョウ	―	―	弱	耐	―	弱	ジオ、一分の活泉、邪念の波動
		9	鬼女	キキーモラ	―	―	―	―	弱	無	ディア、ザン、一分の魔脈、献身
❺	3	11	堕天使	ガギソン	―	―	―	―	弱	―	ジオ、雷の乱舞、いけにえの盟約
		14	龍王	マカラ	―	―	―	反	弱	耐	覚悟の挑発、ディア、対魔力、龍胴絞め
		14	龍王	マカラ	―	―	―	反	弱	耐	覚悟の挑発、ディア、対魔力、龍胴絞め
❻	3	12	邪龍	トウビョウ	―	―	弱	耐	―	弱	ジオ、一分の活泉、邪念の波動
		13	幻魔	ジャンバヴァン	―	―	弱	弱	耐	―	アギ、ねらい撃ち、覚悟の挑発、騎士の精神、同族の心得・攻、夢幻の具足
		13	幻魔	ジャンバヴァン	―	―	弱	弱	耐	―	アギ、ねらい撃ち、覚悟の挑発、騎士の精神、同族の心得・攻、夢幻の具足
❼	3	11	堕天使	ガギソン	―	―	―	―	弱	―	ジオ、いけにえの盟約
		9	妖獣	イナバシロウサギ	―	弱	耐	―	―	弱	ディア、アムリタ、エクスティール、一分の活泉、妖気迅雷
		9	妖獣	イナバシロウサギ	―	弱	耐	―	―	弱	ディア、アムリタ、エクスティール、一分の活泉、妖気迅雷

ENEMY DATA《敵増援データ》

No	移	Lv	種族	名称
❶	4	10	闘鬼	ビルヴィス
		10	闘鬼	ビルヴィス
		8	霊鳥	イツマデ
❷	3	12	邪龍	トウビョウ
		12	邪龍	トウビョウ
		13	幻魔	ジャンバヴァン
❸	3	11	堕天使	ガギソン
		11	堕天使	ガギソン
		8	鬼女	キキーモラ
❹	3	10	闘鬼	ビルヴィス
		13	幻魔	ジャンバヴァン
		10	闘鬼	ビルヴィス

BATTLE 2-06

2ND DAY　MON　17:00～18:00

メラクの出現



通天閣を破壊しようとする謎の敵メラク。大阪のシンボルを守るために、ヤマトの命令を受けた主人公たちはヒナコやケイタとともに迎撃に出る。

勝利条件
・メラクの撃破

敗北条件
・主人公たちの全滅
・通天閣基部の破壊

出撃条件
・なし

クリアボーナス
・600EXP、1300マッカ

大阪　新世界　大阪本局



◎マップ中のアイコン
①…初期配置の敵
①…敵の増援
■…味方出撃位置
■…NPC出撃位置
■…瘴気
■…目標地点

INTER MISSION

撃破目標となるメラクは強力な「氷の乱舞」を使うので、氷結耐性を持っていないと厳しい戦いになる。デビオクで買えるモコイなら氷結属性を無効化でき、HPも高いのでメラク戦で活躍させることが可能だ。フリーバトルでマッカを稼いでデビオクに挑み、複数揃えてメラクに攻撃を仕掛けるチームを編成しよう。



氷結耐性を持ち、メラクの弱点である衝撃属性の「嵐の乱舞」を使えるエンジェルも攻撃役としてオススメだ。

通天閣を守るチームを決めよう

メラクミサイルは、通天閣基部の2ヵ所を目指して移動してくる。到達されると敗北となるので、2チームで手分けしてマス上で待ち構えておくといいだろう。ただし、マップ上方から出現する敵の攻撃を受けるので、HP回復のスキルを持つ仲魔を必ず入れて、長期戦に耐えられるようなチーム編成にしよう。



通天閣基部のマスの上に味方がいると、メラクミサイルは到達できない。待ち構えて逆に返り討ちにしよう。

メラクへはマップ端を通って接近

メラクの正面3マス分の幅はどれだけ離れていても危険。味方がその範囲で待機すると、範囲内に敵がいても、マップ端まで届く「周極の巨砲」を放ってくる。必ず側面から接近し、弱点の衝撃属性か物理属性で攻めよう。「なぎ払い」のダメージがキツイようなら回復専門のチームを用意しておき、こまめにHPを回復してやるといい。



メラクの「なぎ払い」は強力で使い勝手がいい物理属性の攻撃スキル。スキルクラックで確実に入手しておこう。

ENEMY DATA《敵データ》

No	移	Lv	種族	名称							スキル
①	0	22	巨門星	メラク	ー	耐	耐	耐	耐	無	氷の乱舞、なぎ払い、耐電撃、巨門星の証
		ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー
		ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー

No	移	Lv	種族	名称							スキル
②	4	16	霊鳥	モー・ショボー	ー	ー	ー	吸	弱	耐	ブフ、氷の乱舞、見覚えの成長、飛翔
		14	龍王	マカラ	ー	ー	ー	反	弱	耐	覚悟の挑発、ディア、耐魔力、龍胴絞め
		14	龍王	マカラ	ー	ー	ー	反	弱	耐	覚悟の挑発、ディア、耐魔力、龍胴絞め

No	移	Lv	種族	名称							スキル
③	3	10	幽鬼	ティング・カット	ー	弱	ー	無	ー	ー	パララレイ、ニガヨモギ、マヒ追加、霊障
		10	邪鬼	モコイ	ー	弱	無	ー	ー	ー	必中みね打ち、見覚えの成長、もうかりマッカ、呪縛
		8	邪鬼	モコイ	ー	弱	無	ー	ー	ー	必中みね打ち、見覚えの成長、もうかりマッカ、呪縛

No	移	Lv	種族	名称							スキル

No	移	Lv	種族	名称							スキル

No	移	Lv	種族	名称							スキル

No	移	Lv	種族	名称							スキル

No	移	Lv	種族	名称							スキル

ENEMY DATA《敵増援データ》

No	移	Lv	種族	名称
①	6	20	巨門	メラクミサイル
		ー	ー	ー
		ー	ー	ー
②	6	20	巨門	メラクミサイル
		ー	ー	ー
		ー	ー	ー
③	6	20	巨門	メラクミサイル
		ー	ー	ー
		ー	ー	ー
④	4	16	霊鳥	モー・ショボー
		14	龍王	マカラ
		14	龍王	マカラ
⑤	3	16	幽鬼	ティング・カット
		15	邪鬼	モコイ
		15	邪鬼	モコイ
⑥	4	16	霊鳥	モー・ショボー
		14	龍王	マカラ
		14	龍王	マカラ
⑦	3	16	幽鬼	ティング・カット
		15	邪鬼	モコイ
		15	邪鬼	モコイ

DEVIL SURVIVOR 2 デビルサバイバー

3rd DAY 不穏の火曜日

ジプスの敵対勢力が姿を現わす

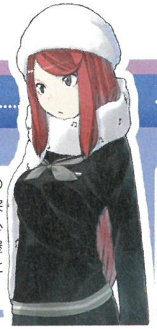
3日目の朝、マコトが主人公の部屋を訪れ、ジプス名古屋支局との連絡が途絶えたこと、昨晩名古屋支局に向かったダイチが音信不通であることを主人公に伝えてくる。状況を確認するため、イオ、ジョーとともに名古屋へと向かった主人公は、散り散りになった名古屋支局のメンバーを助けつつ、ダイチの捜索を行なう。



アイリもジュンゴも、ダイチの所在を知らなかった。ダイチの情報を求めて名古屋を探索しよう。

●キーパーソン

◆アイリ



ジプス名古屋支局の新米メンバー。猪突猛進なジュンゴを心配している。名古屋支局を襲った暴徒に怒りを抱いている。

◆ジュンゴ



口数は少ないが、仲間思いの純朴な青年。単独行動をとって暴徒たちと戦うが、それはアイリを危険な目にあわせないようにするため。

◆フミ



悪魔に操られていた女性で、ジプスの一員。才媛で、とくにコンピューターについて詳しく、ダイチの捜索に協力してくれる。

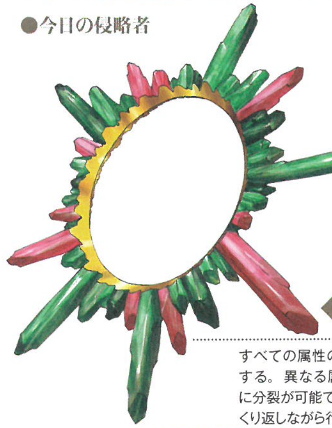
SEPTENTRION 《侵略者》 ジプス名古屋支局陥落の理由とは

ダイチを捜索しつつ名古屋で戦う主人公たち。その前に姿を現わすのは、ジプスに偏見を抱き、戦いを挑んでくる悪魔使いの暴徒たちだった。主人公たちは人間同士の戦いに心を痛めるが、そんななか、ついに暴徒のリーダーが姿を現わす。彼との熾烈な戦いののち、間髪いれずに新たな侵略者が襲い掛かってくるのだった。



激しい戦いののち、息つく間もなく出現する火曜日の侵略者。主人公たちは成り行きのまま、戦いを強いられる。

●今日の侵略者



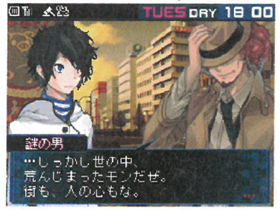
◆フェクダ

すべての属性の攻撃を無効化する。異なる属性を持つ2体に分裂が可能で、分裂と合体をくり返しながら行動する。

EVENT 《イベント》 すばやくパソコンのメモリを見つけよう

3日目になると、悪魔召喚アプリに「悪魔全書」と「アドオン」機能が追加される。どちらも悪魔合体をより便利に行なえるようになる機能なのでチェックしておきたい。なお、初めて仲魔になった悪魔は自動的に悪魔全書に登録されるが、これは任意に上書きが可能。より強力なスキルを継承した仲魔ができた場合などは、新たに登録し直しておけば、次からはその強い悪魔を悪魔全書から購入できるようになる。

3日目のイベントでは、BATTLE 3-04後の行動に注意したい。ここでは、ダイチの捜索作業を効率的に進めるためにパソコンのメモリが必要となる。このメモリが発見できないとダイチの居場所の発覚が遅れ、結果的に仲間のひとりが命を失ってしまうので、アイリに教えられた場所にはすぐに向かおう。



名古屋を拠点に活動する、謎の男。彼とのイベントを進めていくと、6日目に特殊なイベントバトルが発生する。



パソコンのメモリは大須で見つけることができる。だが、訪れたタイミングによっては入手することができない。

BATTLE 《バトル》 1日の最後のバトルは休む間もない連戦となる

BATTLE 3-01は、主人公がひとりでいるときのみ挑戦が可能なイベントバトル。別のイベントでイオやジョーと合流してしまうと挑戦できなくなるので注意。なお、このバトルは敵が強く、強制イベントでもないので無視しても問題はない。BATTLE 3-07と08は連戦となるため、07に挑むまえには十分に準備を整えておくこと。



仲間がいるとゴーストQとは戦えない。そのかわりに、いざ勝負を始めると自分は多数の悪魔を従えてくる。

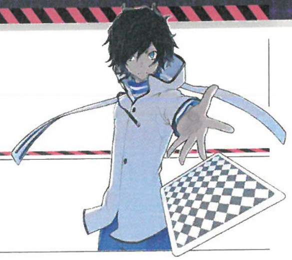
●発生するバトル一覧

No.	発生時刻	発生場所		イベント名	敵レベル	解説
3-01	07:30～08:00	東京	霞ヶ関　日比谷公園	タイマンQさん	12～26	P78
3-02	09:00～10:00	名古屋	名駅　金時計前	追撃GIRL	12～20	P80
3-03	09:30～10:30	名古屋	栄　センタリングパーク	奮闘GUY	12～19	P82
3-04	10:30～11:30	名古屋	久屋大通　名古屋テレビ塔	ハッカーの正体	15～37	P84
3-05	12:30～13:00	名古屋	伏見　みんなの科学館	ダイチの救出	16～22	P86
3-06	13:30	名古屋	伏見　みんなの科学館	さよならジュンゴ	16～22	P88
3-07	13:00～15:00	名古屋	久屋大通　名古屋支局	憤怒の男①（VSロナウド）	19～32	P90
3-08	13:00～15:00	名古屋	久屋大通　名古屋支局	憤怒の男②（VSフェクダ）	19～32	P92
―	07:00～08:30	東京	渋谷　宮下公園	フリーバトル	12～16	―
―	09:00～13:30	名古屋	伏見　立体駐車場	フリーバトル	15～21	―
―	10:00～19:30	名古屋	名駅　金時計前	フリーバトル	12～20	―
―	13:00～19:30	名古屋	伏見　プラネタリウム	フリーバトル	16～21	―
―	19:00～20:00	名古屋	久屋大通　名古屋テレビ塔	フリーバトル	16～24	―
―	20:30～21:00	東京	港区　東京タワー	フリーバトル	16～24	―

BATTLE 3-01

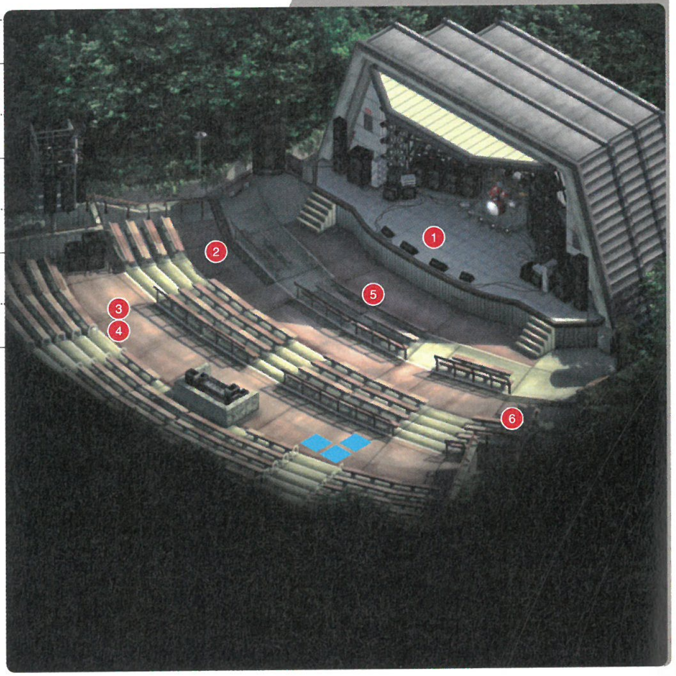
3RD DAY　TUE　07:30～08:00

タイマンQさん



日比谷公園から聞こえる謎の歌声。そこにはゴーストQと名乗る謎の悪魔(?)がいた。突然戦いを挑まれた主人公は、彼とのタイマン勝負に臨む。

東京　霞ヶ関　日比谷公園



勝利条件
・すべての悪魔の撃破

敗北条件
・主人公の死亡

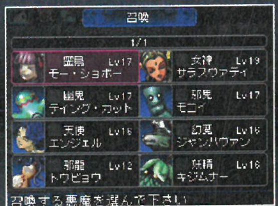
出撃条件
・なし

クリアボーナス
・250EXP、1400マッカ

◎マップ中のアイコン
❶…初期配置の敵
❶…敵の増援
■…味方出撃位置
■…NPC出撃位置
■…瘴気
■…目標地点

INTER MISSION

ゴーストQはLv26と強敵なので、フリーバトルで主人公をLv20以上まで育成し、ゴズキやウベルリといったHPの高い仲魔を作っておこう。毒状態にされる「ニガヨモギ」もやっかいなので、「アムリタ」を主人公にセットすること。なお、このバトルは任意イベントなので、戦力に自信がなければあえて挑戦する必要はない。



主人公のチームだけで多くの敵と戦うことになるので、いざというときのために交代用の仲魔を用意しておこう。

ゴーストQを逃がさないように

ゴーストQは自分以外の敵が全滅すると、ステージの左右に出現する脱出地点から逃げ出してしまう。そこで、敵は1チームだけ残した状態でゴーストQに攻撃を仕掛けよう。ただし、主人公のスキルが魔法攻撃中心の場合は、MP消費がもったいないので敵との戦闘は避け、一気にゴーストQを倒しに向かうのも手だ。



戦闘を避けたい場合は、「妖気迅雷」といった種族特有スキルを利用し、まっすぐゴーストQを目指そう。

ゴーストQの強力な攻撃に耐えよう

ゴーストQは、自動効果スキルの「獣の眼光」によって1ターンの行動で2回攻撃してくるうえ、射程も3マスと長い。攻撃範囲に入らなければ安全なので、4マス離れた位置から一気に近づいて攻撃を仕掛けよう。あとはEXTRA TURNを活用してダメージを与えていこう。ただし、HPがかなり多いため、1回の攻撃で倒すのは非常に難しい。ゴーストQは行動順が回るのが早いので、待機するまえにHPを忘れずに回復しておくこと。とくに主人公のHPはつねに満タンにしておき、離れた位置からの攻撃で倒されないようにしたい。回復が追いつかない仲魔はいったん帰還させ、HPやMPが十分な仲魔に交代しておくといい。

ENEMY DATA《敵データ》

No	移	Lv	種族	名称							スキル
1	3	26	魔人	ゴーストQ	ー	ー	耐	耐	ー	無	暴れまくり、ニガヨモギ、怒りの一撃、耐魔力、毒追加、獣の眼光、夢幻の住人
		ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー
		ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー

No	移	Lv	種族	名称							スキル
2	3	16	幽鬼	ティング・カット	ー	弱	ー	無	ー	ー	パララレイ、マヒ追加、みかわし、霊障
		14	龍王	マカラ	ー	ー	ー	反	弱	耐	覚悟の挑発、ディア、耐魔力、龍胴絞め
		16	幽鬼	ティング・カット	ー	弱	ー	無	ー	ー	パララレイ、マヒ追加、みかわし、霊障

No	移	Lv	種族	名称							スキル
3	3	12	龍王	トウビョウ	ー	ー	弱	耐	ー	弱	ジオ、一分の活泉、邪念の波動
		13	幻魔	ジャンバヴァン	ー	ー	弱	弱	無	ー	アギ、ねらい撃ち、覚悟の挑発、騎士の精神、同族の心得・攻、夢幻の具足
		12	龍王	トウビョウ	ー	ー	弱	耐	ー	弱	ジオ、一分の活泉、邪念の波動

No	移	Lv	種族	名称							スキル
4	4	16	霊鳥	モー・ショボー	ー	ー	ー	吸	弱	耐	ブフ、一分の魔脈、飛翔
		16	霊鳥	モー・ショボー	ー	ー	ー	吸	弱	耐	ブフ、一分の魔脈、飛翔
		14	龍王	マカラ	ー	ー	ー	反	弱	耐	ディア、ザン、一分の魔脈、献身

No	移	Lv	種族	名称							スキル
5	3	19	堕天使	アブラクサス	耐	ー	ー	弱	弱	ー	嵐の乱舞、ザン、同族の心得・防、いけにえの盟約
		15	堕天使	ガギソン	ー	ー	ー	ー	弱	ー	ジオ、雷の乱舞、反撃、いけにえの盟約
		15	堕天使	ガギソン	ー	ー	ー	ー	弱	ー	ジオ、雷の乱舞、反撃、いけにえの盟約

No	移	Lv	種族	名称							スキル
6	3	17	妖獣	ワイラ	ー	弱	ー	ー	ー	無	嵐の乱舞、ねらい撃ち、物理鋭化、一分の活泉、妖気迅雷
		15	邪鬼	モコイ	ー	弱	無	ー	ー	ー	必中みね打ち、見覚えの成長、もうかりマッカ、呪縛
		17	妖獣	ワイラ	ー	弱	ー	ー	ー	無	嵐の乱舞、ねらい撃ち、物理鋭化、一分の活泉、妖気迅雷

No	移	Lv	種族	名称							スキル

No	移	Lv	種族	名称							スキル

ENEMY DATA《敵増援データ》

No	移	Lv	種族	名称

No	移	Lv	種族	名称

No	移	Lv	種族	名称

No	移	Lv	種族	名称

No	移	Lv	種族	名称

No	移	Lv	種族	名称

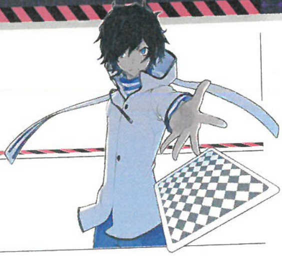
No	移	Lv	種族	名称

No	移	Lv	種族	名称

BATTLE 3-02

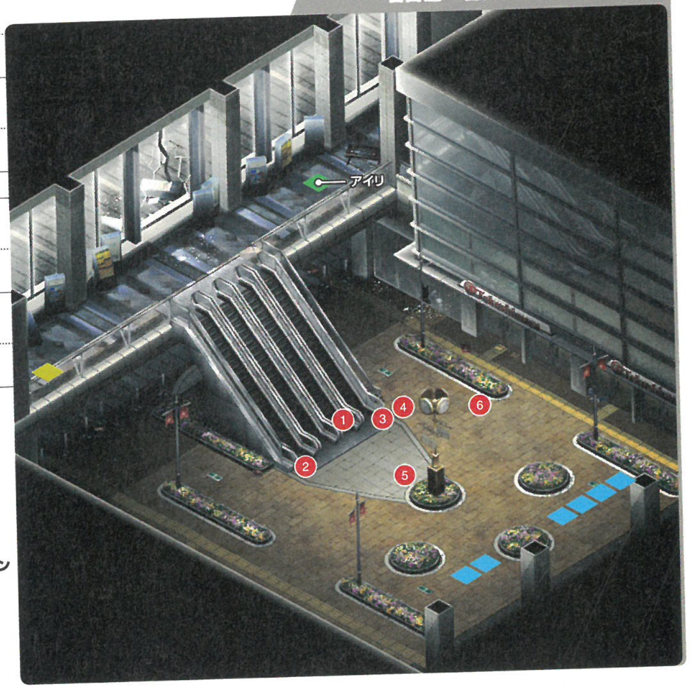
3RD DAY TUE 09:00～10:00

追撃GIRL



音信不通となったジプス名古屋支局を探るため情報を集める一行。そこへ食料を抱えた人々と、彼らを追いかける気の強い少女の争いが目に入ってくる。

名古屋 名駅 金時計前



[勝利条件
・すべての暴徒の撃破

[敗北条件
・アイリの死亡
・主人公たちの全滅

[出撃条件
・なし

[クリアボーナス
・600EXP、1600マッカ

◎マップ中のアイコン
❶…初期配置の敵
❶…敵の増援
■…味方出撃位置
■…NPC出撃位置
■…瘴気
■…目標地点

INTER MISSION

ダンボールを抱えた暴徒は、一直線にマップ左側にある脱出地点を目指す。アイリは近くにいる暴徒に足止めされるので、追いかけるのは主人公たちの役目。「妖気迅雷」を使えるワイラと、「飛翔」があるモー・ショボーを入れた移動力重視のチームを編成しておこう。これなら確実に暴徒に追いつけてスキルクラックも狙える。



このバトルでぜひクラックしたいスキルは❹のリーダーである会社員がセットしている「S疾風の秘法」だ。

●…戦力を左右に分けよう

逃げる暴徒を追う移動力重視のチームは、初期配置の左から2マス目に配置。それ以外のチームは右側から出撃してエスカレーター下の敵を倒そう。移動力を重視したチームは途中にいる敵と交戦しつつ、逃げる暴徒を追跡。追いついて倒したらアイリを援護しつつ、エスカレーターを下って残る敵のもとへと進もう。



敵に進路を妨害されても「飛翔」があれば無視して突き進むことができる。追跡に必須の種族特有スキルだ。

●…「呪縛」に注意せよ

モコイの「呪縛」で移動力を1にされると肝心なときに回復ができなくなってしまうので、エスカレーター下で戦うチームは隣接して動き、お互いをいつでも回復支援できるようにしておきたい。また、比較的氷結属性に弱い悪魔が多いので、「ブフ」や「氷の乱舞」で攻めていくと大ダメージを狙える。



❺の女性社員が使う「パラライレイ」も怖いので、魔力属性が弱点の仲魔はストックに下げておいたほうが無難だ。

ENEMY DATA《敵データ》

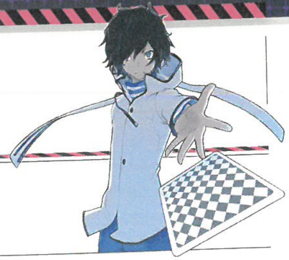
No	移	Lv	種族	名称							スキル
❶	3	19	人間	会社員	ー	ー	ー	ー	ー	耐	セクシーレイ、なぎ払い、耐魔力、みかわし
		17	龍王	マカラ	ー	ー	ー	反	弱	耐	覚悟の挑発、ディア、ジオ、耐魔力、マヒ追加、龍胴絞め
		17	龍王	マカラ	ー	ー	ー	反	弱	耐	覚悟の挑発、ディア、ジオ、耐魔力、マヒ追加、龍胴絞め
❷	3	20	人間	工事作業員	ー	ー	ー	ー	ー	ー	炎の乱舞、百烈突き、物理鋭化、S堅盾の秘法
		19	魔獣	ネコマタ	ー	ー	ー	弱	吸	ー	パララレイ、百烈突き、マヒ追加、獣の跳躍
		19	魔獣	ネコマタ	ー	ー	ー	弱	吸	ー	パララレイ、百烈突き、マヒ追加、獣の跳躍
❸	3	19	人間	女性社員	ー	ー	ー	耐	ー	ー	怒りの一撃、ザン、耐電撃、反撃
		17	妖獣	ワイラ	ー	弱	ー	ー	ー	無	嵐の乱舞、ねらい撃ち、物理鋭化、一分の活泉、妖気迅雷
		12	邪龍	トウビョウ	ー	耐	ー	弱	無	ー	ジオ、雷の乱舞、一分の活泉、毒追加、邪念の波動
❹	3	20	人間	会社員	ー	ー	ー	耐	ー	ー	雷の乱舞、怒りの一撃、耐電撃、S疾風の秘法
		18	鬼女	リリム	ー	ー	弱	無	ー	ー	セクシーレイ、百烈突き、ジオ、耐電撃、献身
		18	鬼女	リリム	ー	ー	弱	無	ー	ー	セクシーレイ、百烈突き、ジオ、耐電撃、献身
❺	3	19	人間	女性社員	ー	ー	ー	ー	ー	ー	パララレイ、怒りの一撃、同族の心得・防、マヒ追加
		18	闘鬼	ゴズキ	ー	反	弱	ー	耐	弱	怒りの一撃、同族の心得･攻、凶化
		13	幻魔	ジャンバヴァン	ー	ー	弱	弱	耐	ー	アギ、ねらい撃ち、覚悟の挑発、騎士の精神、同族の心得･攻、夢幻の具足
❻	3	20	人間	学生	ー	耐	ー	ー	ー	ー	百烈突き、必中みね打ち、耐火炎、S軽業の秘法
		17	邪鬼	モコイ	ー	弱	無	ー	ー	ー	必中みね打ち、怒りの一撃、見覚えの成長、もうかりマッカ、呪縛
		17	邪鬼	モコイ	ー	弱	無	ー	ー	ー	必中みね打ち、怒りの一撃、見覚えの成長、もうかりマッカ、呪縛

ENEMY DATA《敵増援データ》

No	移	Lv	種族	名称

BATTLE 3-03

3RD DAY TUE 09:30～10:30



奮闘GUY

セントラルパークへとやってきた一行。そこには暴徒と戦う少年の姿があった。主人公たちは彼を助けるために悪魔を召喚し、戦いへと乱入する。

名古屋 栄 センタリングパーク

勝利条件
・すべての暴徒の撃破

敗北条件
・ジュンゴの死亡
・主人公たちの全滅

出撃条件
・なし

クリアボーナス
・750EXP、1800マッカ



◎マップ中のアイコン
❶…初期配置の敵
①…敵の増援
■…味方出撃位置
■…NPC出撃位置
■…瘴気
■…目標地点

INTER MISSION

救出対象のジュンゴは主人公たちから離れた場所におり、ジュンゴの目の前には強力な敵がいる状況だ。確実に救出するために霊鳥の種族特有スキル「飛翔」や幻魔の種族特有スキル「夢幻の具足」を利用して、最短距離で進みたい。あらかじめモー・ショボーやジャンバヴァンなどを各チームに編成し、ジュンゴと合流しやすくしよう。



氷結属性が弱点の敵が多い。ジャックフロストなど「ブフ」、「氷の乱舞」を使える仲魔もほしいところ。

ジュンゴと合流せよ

霊鳥と幻魔を用意しておけば、最初の行動から暴力団幹部を攻撃することが可能だ。まずは、全員で広場の中央に移動し、ジュンゴと合流。そのあとに、階段を下りてくる敵を迎え撃とう。そうすれば、敵が攻めてくる方向を限定できるうえに、固まって行動できるので、お互いの回復や支援もしやすくなる。



サラスヴァティの持つ「ディアラマ」は強力なHP回復スキル。確実にスキルクラックしておきたい。

敵が減ったら増援に注意

敵の数が残り2チームとなると、敵の増援が階段の最上部から出現する。出現まえにHPを回復しておき、攻撃に備えておこう。なお、増援のふたつのチームは「ディア」でHPを回復するため倒しにくい。回復役に攻撃を集中させ、回復するヒマを与えずに1体づつ倒して確実に戦力を減らしていこう。



敵増援のなかで「ディア」を使うのは、片方はチンピラ、もう片方はマカラだ。回復されるまえに倒してしまおう。

ENEMY DATA《敵データ》

No	移	Lv	種族	名称							スキル
❶	3	18	人間	暴力団幹部	ー	耐	ー	ー	ー	ー	百烈突き、必中みね打ち、耐火炎、S軽業の秘法
		18	闘鬼	ゴズキ	ー	反	弱	ー	耐	弱	なぎ払い、同族の心得・攻、凶化
		18	闘鬼	ゴズキ	ー	反	弱	ー	耐	弱	なぎ払い、同族の心得・攻、凶化

No	移	Lv	種族	名称							スキル
❷	3	19	人間	学生	ー	ー	ー	ー	ー	耐	セクシーレイ、暴れまくり、耐魔力、みかわし
		19	堕天使	アブラクサス	耐	ー	ー	弱	弱	ー	嵐の乱舞、ザン、百烈突き、同族の心得・防、同族の心得・攻、いけにえの盟約
		19	堕天使	アブラクサス	耐	ー	ー	弱	弱	ー	嵐の乱舞、ザン、百烈突き、同族の心得・防、同族の心得・攻、いけにえの盟約

No	移	Lv	種族	名称							スキル
❸	3	18	人間	チンピラ	ー	ー	ー	耐	ー	ー	雷の乱舞、怒りの一撃、耐電撃、S疾風の秘法
		18	鬼女	リリム	ー	ー	弱	無	ー	ー	セクシーレイ、百烈突き、ジオ、耐電撃、献身
		ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー

No	移	Lv	種族	名称							スキル
❹	3	17	人間	青年	ー	ー	ー	ー	ー	ー	パララレイ、怒りの一撃、同族の心得・防、マヒ追加
		16	幽鬼	ティング・カット	ー	弱	ー	無	ー	ー	パララレイ、マヒ追加、みかわし、霊障
		17	邪鬼	モコイ	ー	弱	無	ー	ー	ー	必中みね打ち、怒りの一撃、見覚えの成長、もうかりマッカ、呪縛

No	移	Lv	種族	名称							スキル
❺	3	17	人間	女性社員	ー	ー	ー	耐	ー	ー	怒りの一撃、ザン、耐電撃、反撃
		12	邪龍	トウビョウ	ー	ー	弱	耐	ー	弱	ジオ、雷の乱舞、一分の活泉、毒追加、邪念の波動
		19	女神	サラスヴァティ	ー	弱	ー	ー	耐	無	ディアラマ、百烈突き、耐電撃、女神の慈愛

ENEMY DATA《敵増援データ》

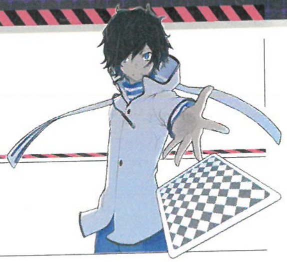
No	移	Lv	種族	名称
①	3	18	人間	チンピラ
		17	妖獣	ワイラ
		18	闘鬼	ゴズキ

No	移	Lv	種族	名称
②	3	19	人間	女性社員
		19	魔獣	ネコマタ
		17	龍王	マカラ

BATTLE 3-04

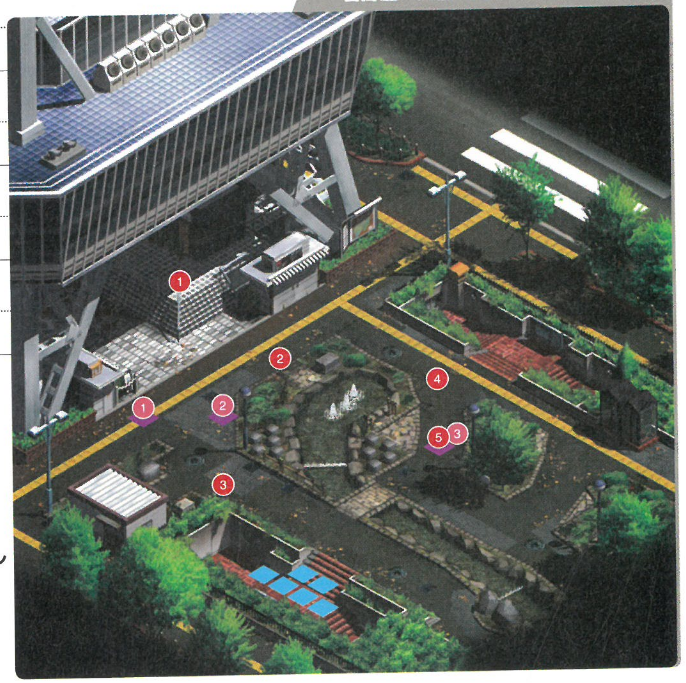
3RD DAY　TUE　10:30～11:30

ハッカーの正体



ジュンゴの死に顔動画を見た一行はアイリを仲間にし、ジュンゴの居場所のカギを握るフミを捜す。そして、テレビ塔前で、様子のおかしいフミを発見するのだった。

名古屋　久屋大通　名古屋テレビ塔



【勝利条件】
・フミを攻撃して気絶させる

【敗北条件】
・主人公たちの全滅

【出撃条件】
・なし

【クリアボーナス】
・820EXP、2000マッカ

◎マップ中のアイコン
❶…初期配置の敵
❶…敵の増援
■…味方出撃位置
■…NPC出撃位置
■…瘴気
■…目標地点

INTER MISSION

❷のチームは、全員が物理属性の耐性を持つ。主力チームには、ボティスにも通用し、アブラクサスの弱点を突ける衝撃属性のスキルが使える仲魔を用意しよう。ただし、強力な電撃と衝撃属性のスキルを使ってくるので、属性攻撃への耐性も必要となる。スキル継承するか、片方だけでも耐性がある仲魔を選んで編成しておこう。



ボティスが持つ「ジオダイン」、「耐物理」、「電撃反射」はイオとジョーとのスキルクラック共有で取得したい。

ボティスは相手にしないほうがいい

勝利条件はフミを気絶させることだが、これだけではクリアとはならず、最終的に敵を全滅させる必要が出てくる。敵を全滅させるにあたって一番の強敵となるボティスは、フミを気絶させるか、一定時間が経過すると撤退する。ボティスはこの時点では倒すのが困難な強敵なので、基本的には近づかず、周囲の敵を倒しながら撤退するのを待つといい。フミに対しては、ボティスが撤退してから改めて攻撃を仕掛けると安全だ。

なお、左ページのマップには３ヵ所に瘴気があるが、近づかなければ出現しない。敵との戦いをなるべく避けたい場合は、マップの右側から噴水を迂回するように進んでフミに近づいていくといい。

ボティスの「護りの盾」に注意

ボティスは強敵ではあるが、十分な準備をしておけば倒すことは不可能ではない。ボティスを倒すと合体が解禁されるという特典もあるので、自信があれば狙ってみよう。ボティスは攻撃射程に入らなければ動かないので、まずはすべての敵を倒し、瘴気を消そう。フミは移動しないため、あとは後顧の憂いなく、ボティスとの戦いに専念できる。

ボティスはどんな攻撃も１回だけ防ぐ「護りの盾」を使うので、「嵐の乱舞」のように複数回攻撃できるスキルで効果を打ち消しつつ戦っていこう。反撃を受けないように邪龍の種族特有スキル「邪念の波動」を利用して、遠距離からHPを削っていってもいい。

ENEMY DATA《敵データ》

No	移	Lv	種族	名称							スキル
❶	2	22	人間	菅野史	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー
		23	邪神	オーカス	弱	ー	耐	耐	ー	耐	怒りの一撃、物理鋭化、対氷結、混沌の波動
		20	邪龍	ハクジョウシ	ー	弱	反	耐	ー	ー	ディアラマ、氷の乱舞、グリモア、邪念の波動
❷	3	37	堕天使	ボティス	耐	ー	ー	反	ー	無	ジオダイン、護りの盾、ディアラマ、電撃反射、耐物理、エクスティール、いけにえの盟約
		19	堕天使	アブラクサス	耐	ー	ー	弱	弱	ー	嵐の乱舞、ザン、百烈突き、同族の心得･防、同族の心得･攻、いけにえの盟約
		19	堕天使	アブラクサス	耐	ー	ー	弱	弱	ー	嵐の乱舞、ザン、百烈突き、同族の心得･防、同族の心得･攻、いけにえの盟約
❸	3	21	妖精	ジャックフロスト	ー	弱	吸	ー	ー	ー	氷の乱舞、マハブフ、耐氷結、おまじない
		21	妖精	ジャックフロスト	ー	弱	吸	ー	ー	ー	氷の乱舞、マハブフ、耐氷結、おまじない
		21	妖精	ジャックフロスト	ー	弱	吸	ー	ー	ー	氷の乱舞、マハブフ、耐氷結、おまじない
❹	3	21	幻魔	イクティニケ	ー	無	弱	ー	ー	耐	雷の乱舞、迅速の寄せ、夢幻の具足
		21	幻魔	イクティニケ	ー	無	弱	ー	ー	耐	雷の乱舞、迅速の寄せ、夢幻の具足
		19	魔獣	ネコマタ	ー	ー	ー	弱	吸	ー	パララレイ、百烈突き、マヒ追加、獣の跳躍
❺	3	20	邪龍	ハクジョウシ	ー	弱	反	耐	ー	ー	ディアラマ、氷の乱舞、アムリタ、邪念の波動
		20	邪龍	ハクジョウシ	ー	弱	反	耐	ー	ー	ディアラマ、氷の乱舞、アムリタ、邪念の波動
		15	邪鬼	モコイ	ー	弱	無	ー	ー	ー	必中みね打ち、見覚えの成長、もうかりマッカ、呪縛

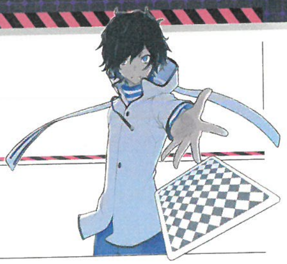
ENEMY DATA《敵増援データ》

No	移	Lv	種族	名称
❶	3	21	幻魔	イクティニケ
		18	鬼女	リリム
		18	鬼女	リリム
❷	3	21	妖精	ジャックフロスト
		21	妖精	ジャックフロスト
		19	魔獣	ネコマタ
❸	3	20	邪龍	ハクジョウシ
		20	邪龍	ハクジョウシ
		15	邪鬼	モコイ

BATTLE 3-05

3RD DAY　TUE　12:30～13:00

ダイチの救出



フミの協力でジュンゴとダイチの居場所を突き止めた主人公たちはみんなの科学館へと向かい、暴徒たちと戦うジュンゴの姿と、縛られたダイチを発見する。

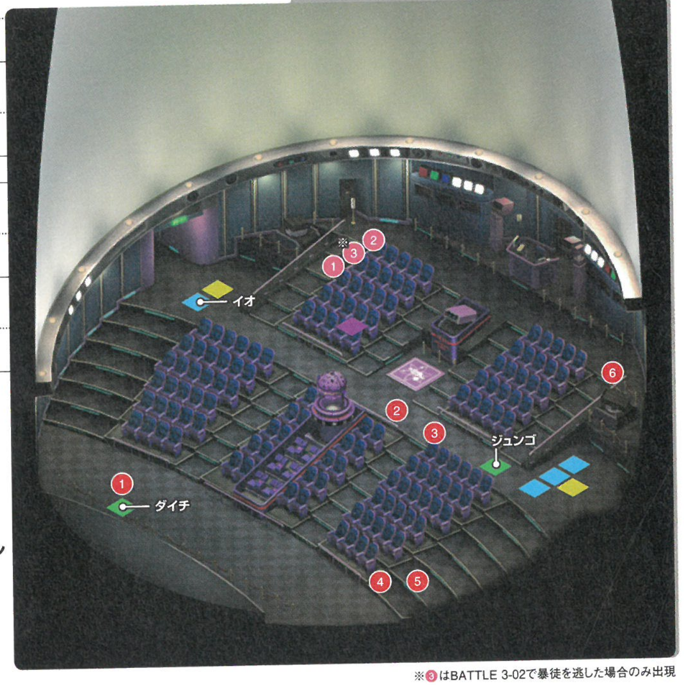
名古屋　伏見　みんなの科学館

勝利条件
・すべての暴徒の撃破

敗北条件
・ダイチまたはジュンゴの死亡
・主人公たちの全滅

出撃条件
・イオの出撃

クリアボーナス
・880EXP、2200マッカ



◎マップ中のアイコン
❶…初期配置の敵
❶…敵の増援
■…味方出撃位置
■…NPC出撃位置
■…瘴気
■…目標地点

※❸はBATTLE 3-02で暴徒を逃した場合のみ出現

INTER MISSION

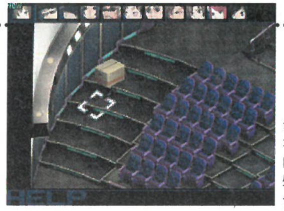
客席と客席の間という狭い通路で戦うことになるので、移動を制限されやすい。種族特有スキル「飛翔」があると客席を越えて移動できるため、霊鳥を入れておけばスムーズに進めるようになる。主力となるチームにはモー・ショボーなどを入れておこう。また、イオは別行動をとるため、強力な仲魔を編成して単独で戦えるようにしたい。



「S烈攻の秘法」はダメージが上昇する貴重な先制発動スキル。入手して今後の強敵との戦いに役立てたい。

ジュンゴを援護しつつ前進

ジュンゴはほかの味方よりも敵に近い位置にいるため、どんどん先行してしまう。彼が死亡すると敗北となるので、HPが減っていたらすぐに回復スキルで援護してあげよう。イオは一番左側の通路を通ってダイチのもとへ向かう。ダイチに接近したら、まずは彼の近くにいる❶のチンピラを倒してから救出するといい。



ダンボールをかぶったイオは、マップ中央方面に向かうと見つかるので、壁沿いに移動してダイチのもとを目指そう。

ダイチを誘導して敵を殲滅

イオがダイチに隣接して救出すると、その時点からダイチも敵の攻撃対象となる。脱出地点が2ヵ所出現するので、どちらかにダイチを誘導してあげよう。ダイチは操作や戦闘が一切できないが、イオのあとを追いかけてくるので、攻撃を受けないように敵がいないほうへと誘導するといい。手薄に見えるマップの左側には敵の増援が出現するので、マップ右側の味方が多くいる方向へとダイチを逃がしたほうが安全だ。その間、残りのチームは壁となってダイチに敵を近づかせないようにすること。なお、BATTLE 3-02で暴徒を逃がしていると敵増援が1チーム増えるが、強敵ではないので問題なく倒せるはずだ。

ENEMY DATA《敵データ》

No	移	Lv	種族	名称							スキル
❶	3	22	人間	チンピラ	ー	ー	耐	ー	ー	ー	氷の乱舞、マハブフ、耐氷結、迅速の寄せ、S軽業の秘法
		21	妖精	ジャックフロスト	ー	弱	耐	ー	ー	ー	氷の乱舞、マハブフ、耐氷結、おまじない
		21	妖精	ジャックフロスト	ー	弱	耐	ー	ー	ー	氷の乱舞、マハブフ、耐氷結、おまじない

No	移	Lv	種族	名称							スキル
❷	3	22	人間	青年	ー	ー	ー	ー	ー	ー	怒りの一撃、百烈突き、マハザン、エクスティール、S的中の秘法
		19	堕天使	アブラクサス	耐	ー	ー	弱	弱	ー	嵐の乱舞、ザン、同族の心得･防、いけにえの盟約
		19	堕天使	アブラクサス	耐	ー	ー	弱	弱	ー	嵐の乱舞、ザン、同族の心得･防、いけにえの盟約

No	移	Lv	種族	名称							スキル
❸	3	22	人間	チンピラ	ー	耐	ー	ー	ー	ー	炎の乱舞、マハラギ、耐火炎、S烈攻の秘法
		21	幻魔	イクティニケ	ー	無	弱	ー	ー	耐	雷の乱舞、迅速の寄せ、夢幻の具足
		18	闘鬼	ゴズキ	ー	反	弱	ー	耐	弱	暴れまくり、同族の心得･攻、凶化

No	移	Lv	種族	名称							スキル
❹	3	22	人間	学生	ー	耐	ー	ー	ー	ー	氷の乱舞、マハブフ、耐氷結、迅速の寄せ、S烈攻の秘法
		20	邪龍	ハクジョウシ	ー	弱	反	耐	ー	ー	ディアラマ、氷の乱舞、グリモア、邪念の波動
		20	邪龍	ハクジョウシ	ー	弱	反	耐	ー	ー	必中みね打ち、怒りの一撃、見覚えの成長、もうかりマッカ、呪縛

No	移	Lv	種族	名称							スキル
❺	3	22	人間	女性社員	ー	ー	ー	ー	ー	ー	セクシーレイ、ディアラマ、グリモア、みかわし、S軽業の秘法
		21	幻魔	イクティニケ	ー	無	弱	ー	ー	耐	雷の乱舞、迅速の寄せ、夢幻の具足
		21	幻魔	イクティニケ	ー	無	弱	ー	ー	耐	雷の乱舞、迅速の寄せ、夢幻の具足

No	移	Lv	種族	名称							スキル
❻	3	22	人間	女性社員	ー	ー	ー	ー	ー	ー	暴れまくり、メディア、双手、S堅盾の秘法
		19	魔獣	ネコマタ	ー	ー	ー	弱	吸	ー	パララレイ、百烈突き、マヒ追加、獣の跳躍
		19	魔獣	ネコマタ	ー	ー	ー	弱	吸	ー	パララレイ、百烈突き、マヒ追加、獣の跳躍

No	移	Lv	種族	名称							スキル

No	移	Lv	種族	名称							スキル

ENEMY DATA《敵増援データ》

No	移	Lv	種族	名称
❶	3	19	学生	学生
		17	妖獣	ワイラ
		17	妖獣	ワイラ

No	移	Lv	種族	名称
❷	3	20	人間	チンピラ
		16	幽鬼	ティング・カット
		16	幽鬼	ティング・カット

No	移	Lv	種族	名称
❸	3	20	人間	会社員
		17	龍王	マカラ
		17	龍王	マカラ

No	移	Lv	種族	名称

No	移	Lv	種族	名称

No	移	Lv	種族	名称

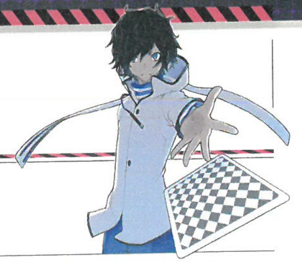
No	移	Lv	種族	名称

No	移	Lv	種族	名称

BATTLE 3-06

3RD DAY TUE 13:30

さよならジュンゴ



フミの情報でみんなの科学館にやってきた一行。だが、ジュンゴはダイチを人質に取られて無抵抗のまま倒れた。そして暴徒の目が、こちらへと向けられる。

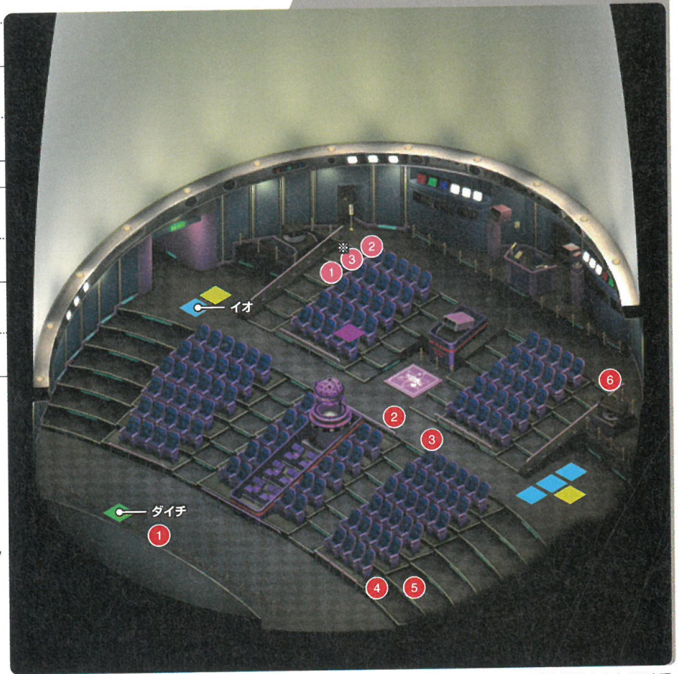
名古屋　伏見　みんなの科学館

勝利条件
・すべての暴徒の撃破

敗北条件
・ダイチの死亡
・主人公たちの全滅

出撃条件
・イオの出撃

クリアボーナス
・880EXP、2200マッカ

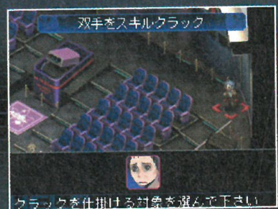


◎マップ中のアイコン
- ❶…初期配置の敵
- ①…敵の増援
- ■…味方出撃位置
- ■…NPC出撃位置
- ■…瘴気
- ■…目標地点

※❸はBATTLE 3-02で暴徒を逃した場合のみ出現

INTER MISSION

イオは「だんぼーる大作戦」によって別方向からの出撃となる。単身でダイチの救出に向かう役目があるので、ストックのなかでも特に強力な仲魔をチームに編成してあげよう。なお、スキルクラックはチーム全体を回復する「メディア」や、物理と魔法の両方の攻撃力を上昇させる「S烈攻の秘法」などを優先的に狙っていこう。



通常攻撃が強化される「双手」も強力。物理攻撃を強化したいなら、ぜひともクラックしておきたいスキルだ。

イオ以外のチームで敵を倒そう

イオ以外のチームは、初期配置の近くにいる敵を狭い通路まで進んでから迎撃しよう。道をふさぎながら戦うことで複数の敵から一度に攻撃を受けることを防げるのだ。同様にして、下と左にいる敵を迎撃していこう。その際は、スキルクラックの設定に従ってどちらの方向に誰を進めるか決めるといいだろう。



霊鳥の「飛翔」や幻魔の「夢幻の具足」といった種族特有スキルがあれば、狭い地形を気にせず移動できる。

イオでこっそりとダイチに接近

マップの左側から出撃するイオはダンボールをかぶっているため敵の標的にならない。マップ中央付近に移動すると気づかれるので、壁際の通路を下りてダイチへと近づこう。あとは、近くにいるチンピラに攻撃を仕掛け、倒してからダイチを救出するといい。

救出後はダイチがイオのあとをついてくるようになるが、移動力3と通常よりもマイナス1されている。近い脱出地点は左側だが、その近くに敵の増援が出現するので、味方が待っている右側に向かって移動しよう。ちなみに、敵増援は基本的には2チームだが、アイリが初登場したBATTLE 3-02でダンボールを抱えた暴徒を逃していると、敵の増援が1チーム増える。

ENEMY DATA《敵データ》

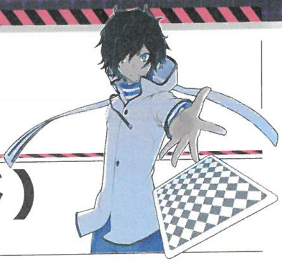
No	移	Lv	種族	名称							スキル
1	3	22	人間	チンピラ	ー	ー	耐	ー	ー	ー	氷の乱舞、マハブフ、耐氷結、迅速の寄せ、S軽業の秘法
		21	妖精	ジャックフロスト	ー	弱	耐	ー	ー	ー	氷の乱舞、マハブフ、耐氷結、おまじない
		21	妖精	ジャックフロスト	ー	弱	耐	ー	ー	ー	氷の乱舞、マハブフ、耐氷結、おまじない
2	3	22	人間	青年	ー	ー	ー	ー	ー	ー	怒りの一撃、百烈突き、マハザン、エクスティール、S的中の秘法
		19	堕天使	アブラクサス	耐	ー	ー	弱	弱	ー	嵐の乱舞、ザン、同族の心得･防、いけにえの盟約
		19	堕天使	アブラクサス	耐	ー	ー	弱	弱	ー	嵐の乱舞、ザン、同族の心得･防、いけにえの盟約
3	3	22	人間	チンピラ	ー	耐	ー	ー	ー	ー	炎の乱舞、マハラギ、耐火炎、S烈攻の秘法
		21	幻魔	イクティニケ	ー	無	弱	ー	ー	耐	雷の乱舞、迅速の寄せ、夢幻の具足
		18	闘鬼	ゴズキ	ー	反	弱	ー	耐	弱	暴れまくり、同族の心得･攻、凶化
4	3	22	人間	学生	ー	耐	ー	ー	ー	ー	氷の乱舞、マハブフ、耐氷結、迅速の寄せ、S烈攻の秘法
		20	邪龍	ハクジョウシ	ー	弱	反	耐	ー	ー	ディアラマ、氷の乱舞、グリモア、邪念の波動
		20	邪龍	ハクジョウシ	ー	弱	反	耐	ー	ー	必中みね打ち、怒りの一撃、見覚えの成長、もうかりマッカ、呪縛
5	3	22	人間	女性社員	ー	ー	ー	ー	ー	ー	セクシーレイ、ディアラマ、グリモア、みかわし、S軽業の秘法
		21	幻魔	イクティニケ	ー	無	弱	ー	ー	耐	雷の乱舞、迅速の寄せ、夢幻の具足
		21	幻魔	イクティニケ	ー	無	弱	ー	ー	耐	雷の乱舞、迅速の寄せ、夢幻の具足
6	3	22	人間	女性社員	ー	ー	ー	ー	ー	ー	暴れまくり、メディア、双手、S堅盾の秘法
		19	魔獣	ネコマタ	ー	ー	ー	弱	吸	ー	パララレイ、百烈突き、マヒ追加、獣の跳躍
		19	魔獣	ネコマタ	ー	ー	ー	弱	吸	ー	パララレイ、百烈突き、マヒ追加、獣の跳躍

ENEMY DATA《敵増援データ》

No	移	Lv	種族	名称
1	3	19	学生	学生
		17	妖獣	ワイラ
		17	妖獣	ワイラ
2	3	20	人間	チンピラ
		16	幽鬼	ティング・カット
		16	幽鬼	ティング・カット
3	3	20	人間	会社員
		17	龍王	マカラ
		17	龍王	マカラ

BATTLE 3-07

3RD DAY　TUE　13:00 ~ 15:00



憤怒の男①（VSロナウド）

ジプス名古屋支局を奪還するために、反撃を開始する主人公たち。支局では略奪の真っ最中であり、その中心には栗木ロナウドという若者の姿があった。

名古屋　久屋大通　名古屋支局

勝利条件
・ロナウドの撃破

敗北条件
・主人公たちの全滅

出撃条件
・なし

クリアボーナス
・150EXP、1700マッカ



◎マップ中のアイコン
❶…初期配置の敵
❶…敵の増援
■…味方出撃位置
■…NPC出撃位置
■…瘴気
■…目標地点

INTER MISSION

ロナウドのチームには物理攻撃が効きにくいので、魔法攻撃主体のチームで挑むこと。とくに耐性を持たない電撃属性の魔法を揃えておきたい。また、バトル終了後はすぐにBATTLE 3-08が始まり2連戦となる。チームの編成や死亡した仲魔の回復などは行なわれるが、悪魔合体などはできないのでこのバトルのまえに準備しておくこと。



ロナウドは、「体」が高く火炎や魔力属性は耐性を持つので効果は薄い。「雷の乱舞」などが有効だ。

脱出地点で暴徒を待ち受ける

ダンボールを持った暴徒たちはマップ下の目標地点を目指して進んでくる。目標地点は4マスあるので、出撃した味方でふさいでしまうのが確実だ。スキルクラックなどの都合に合わせ、味方をふた手に分けて戦おう。あとは、向かってくる暴徒を1チームずつ迎撃して、ロナウドだけにしてしまえばOKだ。



味方を目標地点付近に集めて配置し、移動してくる敵を待ち伏せしよう。互いの回復もできるので戦いやすい。

各個撃破でロナウドを倒せ

ロナウドは暴徒をすべて倒したあたりで移動を開始する。ロナウドのチームはバフォメットが持つ「混沌の波動」の効果で射程が3マスあるため、4マス離れた位置から一気に接近したい。電撃属性に弱いスパルナが倒しやすいので真っ先に狙って戦力を減らし、そのあとにバフォメット、ロナウドの順に倒していこう。



バフォメットが使う「吸魔」は、HPとMPを回復できる優秀なスキルなのでで確実にクラックしておきたい。

ENEMY DATA《敵データ》

No	移	Lv	種族	名称	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力	スキル
1	3	30	人間	栗木ロナウド	ー	耐	ー	ー	ー	耐	吸魔、なぎ払い、メディア、みかわし、耐魔力、S的中の秘法
		32	邪神	バフォメット	耐	耐	耐	ー	ー	無	マハラギ、吸魔、耐物理、耐氷結、混沌の波動
		31	霊鳥	スパルナ	耐	ー	ー	弱	耐	弱	なぎ払い、マハザン、捨身の一撃、マヒ追加、飛翔
2	3	23	人間	チンピラ	ー	ー	ー	ー	ー	ー	怒りの一撃、百烈突き、マハザン、エクスティール、S的中の秘法
		21	妖精	ジャックフロスト	耐	ー	ー	弱	弱	ー	嵐の乱舞、ザン、同族の心得·防、いけにえの盟約
		21	妖精	ジャックフロスト	耐	ー	ー	弱	弱	ー	嵐の乱舞、ザン、同族の心得·防、いけにえの盟約
3	3	23	人間	会社員	ー	ー	ー	耐	ー	ー	雷の乱舞、マハジオ、耐電撃、グリモア、S軽業の秘法
		23	邪鬼	オグン	ー	耐	弱	ー	ー	無	炎の乱舞、百烈突き、反撃、耐火炎、呪縛
		23	邪鬼	オグン	ー	耐	弱	ー	ー	無	炎の乱舞、百烈突き、反撃、耐火炎、呪縛
4	3	23	人間	会社員	ー	耐	ー	ー	ー	ー	炎の乱舞、メディア、怒りの一撃、耐火炎、S的中の秘法
		23	邪鬼	オグン	ー	耐	弱	ー	ー	無	炎の乱舞、百烈突き、反撃、耐火炎、呪縛
		19	魔獣	ネコマタ	ー	ー	ー	弱	吸	ー	パララレイ、百烈突き、マヒ追加、耐電撃、獣の跳躍
5	2	23	人間	会社員	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ディアラマ、マハザン、迅速の寄せ、S堅盾の秘法
		20	邪龍	ハクジョウシ	ー	弱	反	耐	ー	ー	ディアラマ、氷の乱舞、グリモア、邪念の波動
		23	邪神	オーカス	弱	ー	耐	耐	ー	耐	絶妙打、怒りの一撃、物理鋭化、混沌の波動
6	3	23	人間	チンピラ	耐	ー	ー	ー	ー	ー	なぎ払い、捨身の一撃、双手、耐物理、S烈攻の秘法
		24	天使	パワー	ー	ー	ー	耐	ー	弱	エクスムーブ、必中みね打ち、見覚えの急成長、耐電撃、天使の血杯
		24	天使	パワー	ー	ー	ー	耐	ー	弱	エクスムーブ、必中みね打ち、見覚えの急成長、耐電撃、天使の血杯

ENEMY DATA《敵増援データ》

No	移	Lv	種族	名称

BATTLE 3-08

3RD DAY TUE | 13:00 ～ 15:00 |



憤怒の男②（VSフェクダ）

ロナウドを追い詰め、略奪は治まったかに見えた。しかしそこへ新たな侵略者、フェクダが降臨。急遽ロナウドと主人公たちは共闘をすることになる。

名古屋　久屋大通　名古屋支局



勝利条件

・フェクダの撃破

敗北条件

・主人公たちの全滅

・ロナウドの死亡

出撃条件

・なし

クリアボーナス

・900EXP、2000マッカ

◎マップ中のアイコン
- ❶…初期配置の敵
- ❶…敵の増援
- ■…味方出撃位置
- ■…NPC出撃位置
- ■…瘴気
- ■…目標地点

INTER MISSION

倒すべき強敵フェクダは時間の経過で2体に分離し、それぞれが異なる弱点をもつ別個体となる。この状況に対応できるように、物理攻撃と魔法攻撃を得意とするチームに分けて編成しよう。また、フェクダが合体しているときは攻撃が効かないが、唯一BATTLE 3-07でクラックできる「吸魔」のみ通用する。セットしておけば、有利に戦うことが可能だ。



分離したフェクダのうち、トゲが短いほうは物理属性が弱点、長いほうはそれ以外の属性が弱点となる。

ロナウドは放置しても問題なし

すべての敵を倒したい場合は、出撃したら左右に分かれて下側へと移動。フェクダから逃げつつフェクダ以外の敵を倒していくといい。ロナウドは最初の行動から、フェクダよりも周囲の敵チームに向かって移動していくが、使役する仲魔はBATTLE 3-07と同じで強力なため、放置してもまったく問題ない。



ロナウドのチームは強く、ほとんどの敵を返り討ちにしていく。HPが減った悪魔を狙って経験値を稼ごう。

フェクダは同時に倒せ！

フェクダは、合体中に攻撃しても万能属性以外の攻撃ではダメージを与えられない。2体に分離して弱点が生まれた状態で各個撃破しよう。ただし、分離中に片方を倒したあとに生き残ったフェクダに行動順が回ると、生き残ったほうのフェクダと同じHPで合体した状態のフェクダが再登場する。分離した状態の2体のフェクダはともにHPをギリギリまで減らし、行動順をよく見てから倒していこう。

なお、フェクダが合体中でもダメージを与えられる「吸魔」は、ロナウドも習得している。合体中は味方をフェクダから遠ざけてロナウドに攻撃を任せ、主人公たちはほかの敵を掃討する役目をこなすといい。

ENEMY DATA《敵データ》

No	移	Lv	種族	名称							スキル
1	5	32	禄存星	フェクダ	無	無	無	無	無	無	捨身の一撃、嵐の乱舞、ニガヨモギ、迅速の寄せ、双手、禄存星の証
		－	－	－	－	－	－	－	－	－	－
		－	－	－	－	－	－	－	－	－	－
2	3	23	龍王	ノズチ	－	弱	耐	－	吸	耐	ニガヨモギ、絶妙打、グリモア、耐魔力、龍胴絞め
		19	魔獣	ネコマタ	－	－	－	弱	吸	－	パララレイ、百烈突き、マヒ追加、耐電撃、双手、獣の跳躍
		19	魔獣	ネコマタ	－	－	－	弱	吸	－	パララレイ、百烈突き、マヒ追加、耐電撃、双手、獣の跳躍
3	3	22	妖精	ジャックフロスト	－	弱	吸	－	－	－	氷の乱舞、マハブフ、耐氷結、おまじない
		21	妖精	ジャックフロスト	－	弱	吸	－	－	－	氷の乱舞、マハブフ、耐氷結、おまじない
		21	妖精	ジャックフロスト	－	弱	吸	－	－	－	氷の乱舞、マハブフ、耐氷結、おまじない
4	4	24	霊鳥	ハンサ	－	－	－	－	無	弱	マハザン、ディアラマ、飛翔
		24	天使	パワー	－	－	－	耐	－	弱	エクスムーブ、アムリタ、捨身の一撃、見覚えの急成長、耐電撃、天使の血杯
		23	邪鬼	オグン	－	耐	弱	－	－	無	炎の乱舞、百烈突き、反撃、耐火炎、呪縛
5	4	24	霊鳥	ハンサ	－	－	－	－	無	弱	マハザン、ディアラマ、迅速の寄せ、飛翔
		20	邪龍	ハクジョウシ	－	弱	反	耐	－	－	ディアラマ、氷の乱舞、アムリタ、邪念の波動
		20	邪龍	ハクジョウシ	－	弱	反	耐	－	－	ディアラマ、氷の乱舞、アムリタ、邪念の波動
6	3	23	龍王	ノズチ	－	弱	耐	－	吸	耐	ニガヨモギ、絶妙打、捨身の一撃、グリモア、耐魔力、龍胴絞め
		19	堕天使	アブラクサス	耐	－	－	弱	弱	－	嵐の乱舞、ザン、マハザン、同族の心得・防、耐物理、いけにえの盟約
		23	龍王	ノズチ	－	弱	耐	－	吸	耐	ニガヨモギ、絶妙打、捨身の一撃、グリモア、耐魔力、龍胴絞め

No	移	Lv	種族	名称							スキル

No	移	Lv	種族	名称							スキル

ENEMY DATA《敵増援データ》

No	移	Lv	種族	名称
1	4	24	霊鳥	ハンサ
		20	邪龍	ハクジョウシ
		20	邪龍	ハクジョウシ

No	移	Lv	種族	名称
2	3	23	龍王	ノズチ
		19	魔獣	ネコマタ
		19	魔獣	ネコマタ

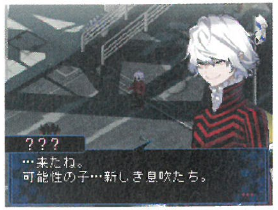
No	移	Lv	種族	名称
3	4	24	霊鳥	ハンサ
		24	邪神	オーカス
		23	霊鳥	ハンサ

No	移	Lv	種族	名称

4th DAY 変容の水曜日

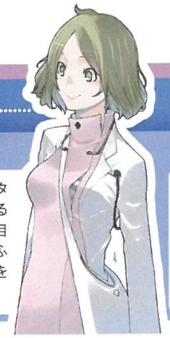
正体不明の存在現わる

数々の戦いを潜り抜けてきた、民間の協力者たち。彼らの健康面での影響を危惧したジプス上層部の計らいで、健康診断が計画された。この健康診断のため、大阪本局からやってきたジプスの医療スタッフであるオトメが仲間となる。また、なんらかの意図を持って主人公たちの前に立ちはだかる、謎の人物が登場する。



自らを「憂う者」、主人公を「輝く者」と呼ぶ謎の存在。人間なのか、あるいはそれ以外の存在なのか……？

●キーパーソン



◆オトメ

ジプス所属の医療スタッフ。包容力のある大人の女性だが、茶目っ気も持ち合わせ、ふざけて堅物のマコトをからかうことも。



◆憂う者

主人公の前に突然現われ、さまざまな問いかけやアドバイスをしては姿を消す謎の存在。何故か主人公のことを「輝く者」と呼ぶ。



◆ジョー

健康診断のあと、ジョーは戦闘メンバーから一時的に離脱し、行方をくらませてしまう。この日には彼の命運を左右する出来事が……。

SEPTENTRION
（侵略者）

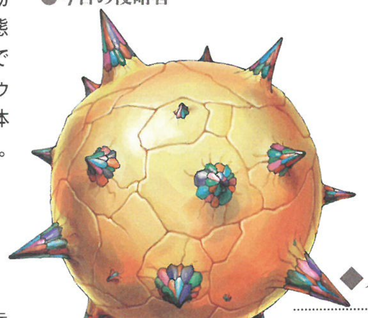
ドゥベ、再度出現……!?

名古屋の例からもわかるように、ジプスの活動は一般市民に理解されているとはいえない状態であった。彼らの不満を理解しつつもジプスで戦い続ける主人公たちの前に、かつて倒したドゥベらしき物体が出現する。しかも、その数は1体や2体ではなく、東京の全域で見られるという。新たなセプテントリオンの登場である。



4日目は早朝からセプテントリオンの襲撃を受ける。無事に退けることに成功するものの、手ごたえはなく……？

●今日の侵略者



◆メグレズ

深海に潜み、小型の分身を射出して攻撃を仕掛けてくる。分裂した3体が存在し、各々が別の固体を治癒できる。

EVENT
（イベント）

3つの都市の自由な行き来が可能に

BATTLE 4-02終了後はターミナルが利用可能となり、東京、名古屋、大阪間を移動するにあたっての障害がなくなる。同時に、名古屋、大阪で出会ったメンバーも仲間として行動をともにすることになり、以降のバトルにも自由に参戦させられるようになる。

なお、行動範囲が広がったうえに仲間が増えたことで、イベント数が一気に増えるので、重要なものを見落とさないようにしっかりチェックしておきたい。イベントリストは、L R ボタンで各都市ごとのタブに切り替えることも可能。リストが長くなって見づらい場合などに活用するといい。

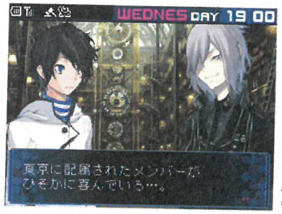


ターミナル解禁後は同時に発生するイベント数が一気に増加する。重要なものを見落とさないように注意しよう。

BATTLE
（バトル）

3つのチームに分かれてメグレズに挑む

この日のイベントバトルで注意したいのがBATTLE 4-05。現場に駆けつけるのが遅れるとジョーが死亡してしまうので、発生したら寄り道をせずすぐに現場に向かうこと。なお、時間に遅れてジョーが死亡する場合は、イベントバトルが発生せずにイベントが終了するという、珍しいケースとなっている。また、BATTLE 4-06では、3ヵ所で同時に作戦を展開するため、戦力を3つに分けることになる。主人公は、マコト・ダイチ・イオ・ジョーの東京組、ヒナコ・ケイタ・オトメの大阪組、アイリ・ジュンゴ・フミの名古屋組のいずれかを選択し、その組のメンバーとともに戦うこととなる。なお、どの組に所属してもマップや敵は同じものだ。



選択した組のメンバー全員の親密度が上がる。一度に複数の親密度を増やせる、数少ないチャンスだ。



基本的には人数が多く、行動を長くともにしてきたぶん戦力を把握しやすい東京組を選んで戦うのがオススメ。

●発生するバトル一覧

No.	発生時刻	発生場所		イベント名	敵レベル	解説
4-01	07:00～08:00	東京	港区　東京タワー	悪意の芽	21～30	P96
4-02	11:00～11:30	東京	新橋　専用車両ホーム	止むを得ぬ決断	21～31	P98
4-03	12:00～13:30	大阪	梅田　ビックマン前	人々との対立	24～31	P100
4-04	15:00～15:30	東京	浅草　仙草寺	アプリと強奪者	25～29	P102
4-05	16:30～17:00	名古屋	栄　センタリングパーク	電源落ちてマシタ	26～30	P104
4-06	19:00～20:00	東京/名古屋/大阪	港湾	デルタ浮上戦	29～40	P106
－	07:00～11:30	東京	品川　千岳寺	フリーバトル	17～25	－
－	11:30～18:30	大阪	新今宮　フェスティバルゲート	フリーバトル	20～31	－
－	12:00～18:30	名古屋	伏見　立体駐車場	フリーバトル	21～26	－
－	19:00～23:30	東京	渋谷　宮下公園	フリーバトル	20～29	－
－	19:00～23:30	大阪	梅田　桟急線ホーム	フリーバトル	21～29	－

BATTLE 4-01

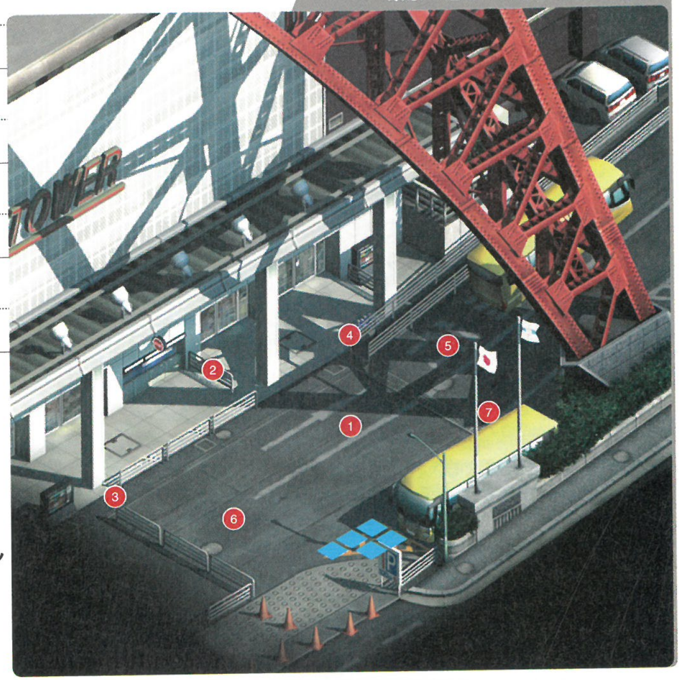
4TH DAY WED 07:00～08:00



悪意の芽

マコトの言葉で東京支局のホールへ向かった主人公。そこで健康診断のことを聞かされ、時間と場所の確認を行なうダイチと雑談している最中、警報が鳴り響く。

東京 港区 東京タワー



勝利条件

・メグレズの撃破

敗北条件

・主人公たちの全滅

出撃条件

・なし

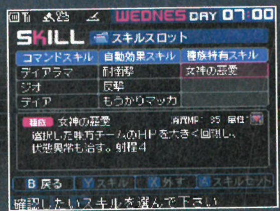
クリアボーナス

・800EXP、2400マッカ

◎マップ中のアイコン
- ❶…初期配置の敵
- ❶…敵の増援
- ■…味方出撃位置
- ■…NPC出撃位置
- ■…瘴気
- ■…目標地点

INTER MISSION

4TH DAY開始時に新しく仲間になったマコトは、力は高いものの体や速の能力値は低め。魔は標準的ではあるがイオやジョーには劣るので、スキルは「ねらい撃ち」や「なぎ払い」などの物理属性のものをセットしておこう。敵のメグレズは味方全員を同時に攻撃してくるため、HPを回復できる仲魔も多く用意しておきたい。



「女神の慈愛」や「メディア」などチーム全員を一度に回復できるスキルが重要。使える仲魔を増やしておこう。

❶…メグレズを目指して一気に進む

目標となるメグレズはマップ中央に位置し、そこから動かない。そのためこちらから向かっていく必要があるので、全員一丸となってメグレズを目指そう。ほかの敵を放置しておくと攻撃されて行動順番を後ろに回されてしまうため、進みながら倒しておくこと。メグレズは接近後に集中攻撃すれば楽に倒せる。



メグレズには氷結と魔力属性は効かず、衝撃属性も半減されてしまう。これら以外の属性で攻撃を仕掛けること。

❷…「地殻振動」を無効化しよう

メグレズは行動順番が回ってくるたびに「地殻振動」で一度に主人公たち全員を攻撃してくるので、ダメージを回復するためにMPを使い切ってしまう恐れがある。この状況を防ぐため、「地殻振動」でダメージを受けない霊鳥もしくは天使をチームに入れておけば回復する回数が減り、そのぶんのMPを攻撃に回せる。



霊鳥や天使は「地殻振動」ではダメージを受けない。チームに多数入れておけば、有利に戦える。

ENEMY DATA《敵データ》

No	移	Lv	種族	名称							スキル
❶	0	30	文曲	メグレズ	ー	ー	無	ー	耐	無	なぎ払い、ペトラレイ、ブフ、耐状態異常、耐衝撃、氷結強化、文曲の芽
		ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー
		ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー
❷	4	24	霊鳥	ハンサ	ー	ー	ー	ー	無	弱	マハザン、ディアラマ、みかわし、飛翔
		25	幽鬼	クバンダ	ー	弱	吸	弱	ー	耐	暗殺拳、火事場撃、なぎ払い、耐魔力、霊障
		25	幽鬼	クバンダ	ー	弱	吸	弱	ー	耐	暗殺拳、火事場撃、なぎ払い、耐魔力、霊障
❸	3	21	幻魔	イクティニケ	ー	無	弱	ー	ー	耐	雷の乱舞、迅速の寄せ、夢幻の具足
		21	幻魔	イクティニケ	ー	無	弱	ー	ー	耐	雷の乱舞、迅速の寄せ、夢幻の具足
		25	闘鬼	メズキ	ー	反	弱	耐	ー	弱	マハジオ、なぎ払い、同族の心得·攻、凶化
❹	3	23	龍王	ノズチ	ー	弱	耐	ー	吸	弱	ニガヨモギ、グリモア、物理鋭化、龍胴絞め
		23	龍王	ノズチ	ー	弱	耐	ー	吸	弱	ニガヨモギ、物理鋭化、龍胴絞め
		23	龍王	ノズチ	ー	弱	耐	ー	吸	弱	ニガヨモギ、物理鋭化、龍胴絞め
❺	4	24	霊鳥	ハンサ	ー	ー	ー	ー	無	弱	マハザン、ディアラマ、みかわし、飛翔
		24	霊鳥	ハンサ	ー	ー	ー	ー	無	弱	マハザン、ディアラマ、みかわし、飛翔
		24	霊鳥	ハンサ	ー	ー	ー	ー	無	弱	マハザン、ディアラマ、みかわし、飛翔
❻	3	24	天使	パワー	ー	ー	ー	耐	ー	弱	エクスムーブ、必中みね打ち、見覚えの成長、耐電撃、天使の血杯
		24	天使	パワー	ー	ー	ー	耐	ー	弱	エクスムーブ、必中みね打ち、見覚えの成長、耐電撃、天使の血杯
		24	天使	パワー	ー	ー	ー	耐	ー	弱	エクスムーブ、必中みね打ち、見覚えの成長、耐電撃、天使の血杯
❼	3	21	幻魔	イクティニケ	ー	無	弱	ー	ー	耐	雷の乱舞、迅速の寄せ、夢幻の具足
		23	邪鬼	オグン	ー	耐	弱	ー	ー	無	炎の乱舞、百烈突き、反撃、耐火炎、呪縛
		23	邪鬼	オグン	ー	耐	弱	ー	ー	無	炎の乱舞、百烈突き、反撃、耐火炎、呪縛

ENEMY DATA《敵増援データ》

No	移	Lv	種族	名称

BATTLE 4-02

4TH DAY WED | 11:00 ~ 11:30



止むを得ぬ決断

名古屋や大阪にも出現したメグレズの芽の対策会議に出席するため、特殊鉄道に乗ろうとした主人公たちは、地震でホームが崩れてしまい閉じ込められてしまう。

東京　新橋　専用車両ホーム

勝利条件

- 主人公たち全員の脱出
- すべての悪魔の撃破

敗北条件

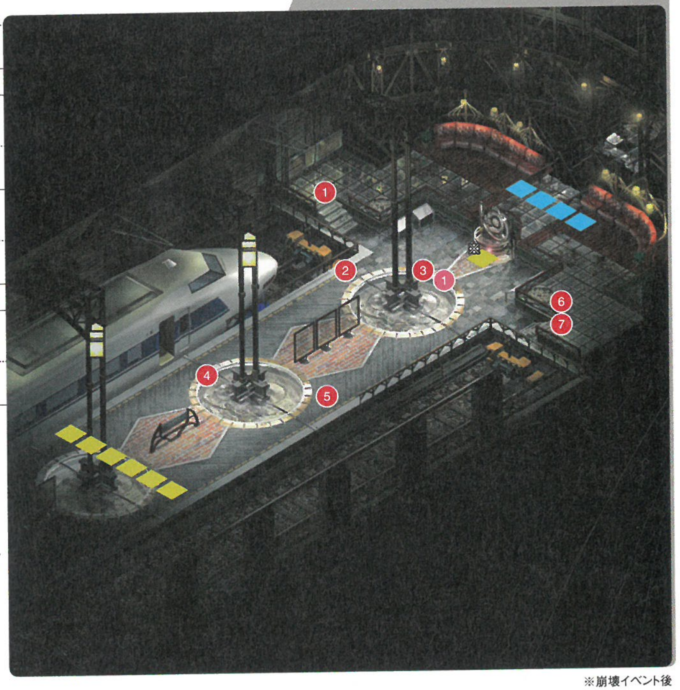
- 主人公たちいずれかの死亡

出撃条件

- マコトの出撃
- オトメの出撃

クリアボーナス

- 900EXP、2600マッカ



◎マップ中のアイコン
❶…初期配置の敵
①…敵の増援
■…味方出撃位置
■…NPC出撃位置
■…瘴気
■…目標地点

※崩壊イベント後

INTER MISSION

このバトルから戦闘に参加するオトメは、魔が高いが、HPが低いため集中攻撃を浴びるとすぐに倒されてしまう。最大HPが上がる「三分の活泉」は必ず彼女にセットしておくこと。さらに「ディア」や「メディア」などの回復スキルをセットすれば、魔の高さを活かして有利に戦える。攻撃に参加するときのことを考えて、火炎属性のスキルをセットしよう。



このバトルでは3チームしか配置できない。余った仲魔は外しておいて「召喚」できるようにしておこう。

初期位置で悪魔を迎撃する

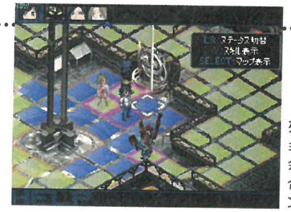
最初の目的はマップ左下の脱出ポイントを目指すことだが、イベントによって脱出ポイントが崩れてしまう。そのため無理して進むよりこちらに近づいてくる敵を迎撃するほうが安全。敵の数が減って崩壊イベントが発生したら新しい脱出ポイントが出現するまで耐え、出現後はそこを目指して移動しよう。



MPが多いオトメを回復役に回すことで、主人公や力の高いマコトは敵を攻撃することに専念できる。

ネコショウグンには魔法で攻撃

新しい脱出ポイントが出現する直前、マップ中央に現われるネコショウグンは、ほかの悪魔よりHPが高く、スキルも強力なものを習得しているうえ物理属性に耐性を持つ強敵。倒さなくてもクリアはできるが、倒すとネコショウグンの合体が解禁される。できれば魔が高いオトメの魔法攻撃を使って倒しておきたい。



残りMPが少なくネコショウグンを倒すだけの余力が残っていない場合は、諦めて脱出ポイントに向かおう。

ENEMY DATA《敵データ》

No	移	Lv	種族	名称							スキル
1	3	21	幻魔	イクティニケ	ー	無	弱	ー	ー	耐	雷の乱舞、迅速の寄せ、夢幻の具足
		21	幻魔	イクティニケ	ー	無	弱	ー	ー	耐	雷の乱舞、迅速の寄せ、夢幻の具足
		25	闘鬼	メズキ	ー	反	弱	耐	ー	弱	マハジオ、なぎ払い、同族の心得・攻、凶化
2	4	24	霊鳥	ハンサ	ー	ー	ー	ー	無	弱	マハザン、ディアラマ、みかわし、飛翔
		24	霊鳥	ハンサ	ー	ー	ー	ー	無	弱	マハザン、ディアラマ、みかわし、飛翔
		24	霊鳥	ハンサ	ー	ー	ー	ー	無	弱	マハザン、ディアラマ、みかわし、飛翔
3	3	31	妖精	ジャックランタン	ー	吸	弱	ー	ー	ー	炎の乱舞、マハラギ、火炎強化、妖精の粉
		26	堕天使	フラロウス	ー	無	弱	ー	ー	弱	マハラギ、エクスムーブ、封技追加、三分の魔脈、いけにえの盟約
		26	堕天使	フラロウス	ー	無	弱	ー	ー	弱	マハラギ、エクスムーブ、封技追加、三分の魔脈、いけにえの盟約
4	3	30	神獣	シーサー	ー	弱	ー	吸	ー	耐	捨身の一撃、マハジオ、電撃強化、瞬転の舞
		26	鬼女	リャナンシー	ー	弱	反	ー	ー	ー	メディア、アムリタ、マハブフ、耐状態異常、献身
		30	神獣	シーサー	ー	弱	ー	吸	ー	耐	捨身の一撃、マハジオ、電撃強化、瞬転の舞
5	3	31	邪鬼	ウェンディゴ	ー	弱	反	ー	ー	無	氷の乱舞、絶妙打、耐氷結、呪縛
		26	鬼女	リャナンシー	ー	弱	反	ー	ー	ー	メディア、アムリタ、マハブフ、耐状態異常、献身
		26	鬼女	リャナンシー	ー	弱	反	ー	ー	ー	メディア、アムリタ、マハブフ、耐状態異常、献身
6	4	24	霊鳥	ハンサ	ー	ー	ー	ー	無	弱	マハザン、ディアラマ、みかわし、飛翔
		25	幽鬼	クバンダ	ー	弱	吸	弱	ー	耐	暗殺拳、火事場撃、なぎ払い、耐魔力、霊障
		25	幽鬼	クバンダ	ー	弱	吸	弱	ー	耐	暗殺拳、火事場撃、なぎ払い、耐魔力、霊障
7	3	21	妖精	ジャックフロスト	ー	弱	吸	ー	ー	ー	氷の乱舞、マハブフ、耐氷結、おまじない
		21	妖精	ジャックフロスト	ー	弱	吸	ー	ー	ー	氷の乱舞、マハブフ、耐氷結、おまじない
		26	鬼女	リャナンシー	ー	弱	反	ー	ー	ー	メディア、アムリタ、マハブフ、耐状態異常、献身

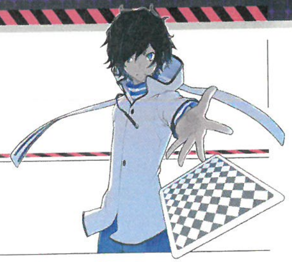
ENEMY DATA《敵増援データ》

No	移	Lv	種族	名称
1	3	31	英雄	ネコショウグン
		26	堕天使	フラロウス
		26	堕天使	フラロウス

BATTLE 4-03

4TH DAY　WED　12:00～13:30

人々との対立



不穏な動きを見せる一般人の動向の調査と対処をヤマトから依頼された主人公は、大阪梅田のビックマン前で一般人とジプス局員が言い争っているのを見つける。

大阪　梅田　ビックマン前

勝利条件

- 一般人を追い払う ※1
- すべてのジプス局員の撃破 ※2
- すべてのジプス局員の撃破、および一般人を追い払う ※3

敗北条件

- 主人公たちの全滅 ※4
- ジプス局員の撃破 ※1
- 一般人全員が撃破 ※2

出撃条件

- なし

クリアボーナス

- 950EXP、3600マッカ

※1「ジプスの味方だ！」を選択する
※2「一般人の味方だ！」を選択する
※3「どっちもやめろ！」を選択する
※4どの選択肢でも出現する



◎マップ中のアイコン
❶…初期配置の敵
❶…敵の増援
■…味方出撃位置
■…NPC出撃位置
■…瘴気
■…目標地点

INTER MISSION

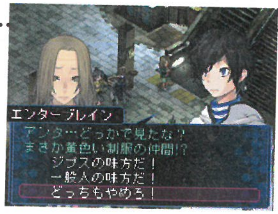
BATTLE 4-02でいっしょに戦ったマコトとオトメが離脱するため、スキルや悪魔の編成をやり直すこと。一般人のスキルをクラックしたい場合は、普通に進むとジプス局員に倒されてしまう可能性があるので、「妖気迅雷」や「飛翔」などの移動力が上がる種族特有スキルをもつ悪魔を入れて、1回で遠くまで移動できるようにしておこう。



チームを編成しておかないと主人公しか配置できない。MENUまで戻ってほかのキャラクターを組み込むこと。

選択肢で敵の数が変化する

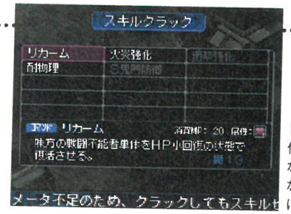
このバトルでは最初の選択肢によって敵対する勢力が変化する。「ジプスの味方だ！」を選ぶと一般人、「一般人の味方だ！」を選ぶとジプス局員と戦う。その際、もう片方の陣営は主人公たちといっしょに戦ってくれる。なお、「どっちもやめろ！」を選ぶと、ジプス局員、一般人との三つ巴の戦いとなる。



自軍の戦力が充実しているときはいちばん下を選択して敵を増やし、経験値とマッカを稼いでおきたい。

一般人のスキルをクラックしよう

出現するすべての敵のなかでは、マップ中央にいる会社員の「S鬼門防御」とキクリヒメの「リカーム」をクラックしておきたい。ただし、進軍に時間をかけるとどちらもジプス局員に倒されてしまう。指定したキャラクターのチームに「妖気迅雷」を使える仲魔を入れて、一気に接近するといいだろう。



「リカーム」は倒された仲魔を復活できる貴重なスキル。敵が強力になる5TH DAY以降では必須となる。

ENEMY DATA《敵データ》

No	移	Lv	種族	名称							スキル
1	3	30	人間	ジプス局員	―	―	耐	―	―	―	マハブフ、なぎ払い、耐状態異常、耐氷結、氷結強化、S烈攻の秘法
		31	邪鬼	ウェンディゴ	―	弱	反	―	―	無	氷の乱舞、絶妙打、耐氷結、呪縛
		31	邪鬼	ウェンディゴ	―	弱	反	―	―	無	氷の乱舞、絶妙打、耐氷結、呪縛
2	4	30	人間	ジプス局員	―	―	―	―	―	―	マハザン、メディア、捨身の一撃、耐状態異常、衝撃強化、反撃、S的中の秘法
		31	霊鳥	スパルナ	耐	―	―	弱	耐	弱	なぎ払い、マハザン、マヒ追加、耐物理、飛翔
		31	霊鳥	スパルナ	耐	―	―	弱	耐	弱	なぎ払い、マハザン、マヒ追加、耐物理、飛翔
3	3	27	人間	女性社員	―	―	―	―	―	―	―
		24	人間	チンピラ	―	―	―	―	―	―	―
		24	人間	チンピラ	―	―	―	―	―	―	―
4	3	27	人間	チンピラ	―	―	―	―	―	―	―
		24	人間	女性社員	―	―	―	―	―	―	―
		24	人間	青年	―	―	―	―	―	―	―
5	3	27	人間	会社員	―	―	―	―	―	―	マハラギ、炎の乱舞、ディアラマ、三分の活泉、火炎強化、みかわし、S鬼門防御
		28	神獣	シーサー	―	弱	―	吸	―	耐	捨身の一撃、マハジオ、電撃強化、瞬転の舞
		28	神獣	シーサー	―	弱	―	吸	―	耐	捨身の一撃、マハジオ、電撃強化、瞬転の舞
6	3	27	人間	会社員	耐	―	―	―	―	―	暴れまくり、暗殺拳、三分の魔脈、耐物理、反撃、S烈攻の秘法
		27	女神	キクリヒメ	―	弱	―	耐	―	無	メディア、リカーム、マハブフ、氷結強化、耐電撃、みかわし、女神の慈愛
		27	女神	キクリヒメ	―	弱	―	耐	―	無	メディア、リカーム、マハブフ、氷結強化、耐電撃、みかわし、女神の慈愛
7	3	27	人間	会社員	―	―	耐	―	―	―	氷の乱舞、絶妙打、ペトラレイ、三分の魔脈、耐氷結、氷結強化、S的中の秘法
		26	鬼女	リャナンシー	―	弱	反	―	―	―	メディア、アムリタ、マハブフ、耐状態異常、献身
		26	鬼女	リャナンシー	―	弱	反	―	―	―	メディア、アムリタ、マハブフ、耐状態異常、献身
8	3	27	人間	青年	―	―	―	―	―	―	―
		24	人間	青年	―	―	―	―	―	―	―
		24	人間	女性社員	―	―	―	―	―	―	―

ENEMY DATA《敵増援データ》

No	移	Lv	種族	名称

No	移	Lv	種族	名称

No	移	Lv	種族	名称

No	移	Lv	種族	名称

No	移	Lv	種族	名称

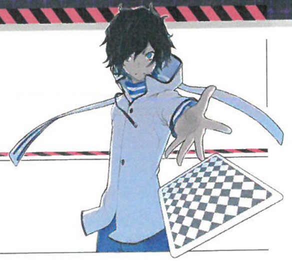
No	移	Lv	種族	名称

No	移	Lv	種族	名称

No	移	Lv	種族	名称

BATTLE 4-04

4TH DAY　WED　15:00～15:30



アプリと強奪者

ジプスの食糧を無断で配っていたダイチとイオは、召喚アプリを持つ暴徒に食糧を強奪される。その場にいあわせた主人公はダイチたちとともに暴徒を追いかける。

東京　浅草　仙草寺

勝利条件

・すべての敵の撃破

敗北条件

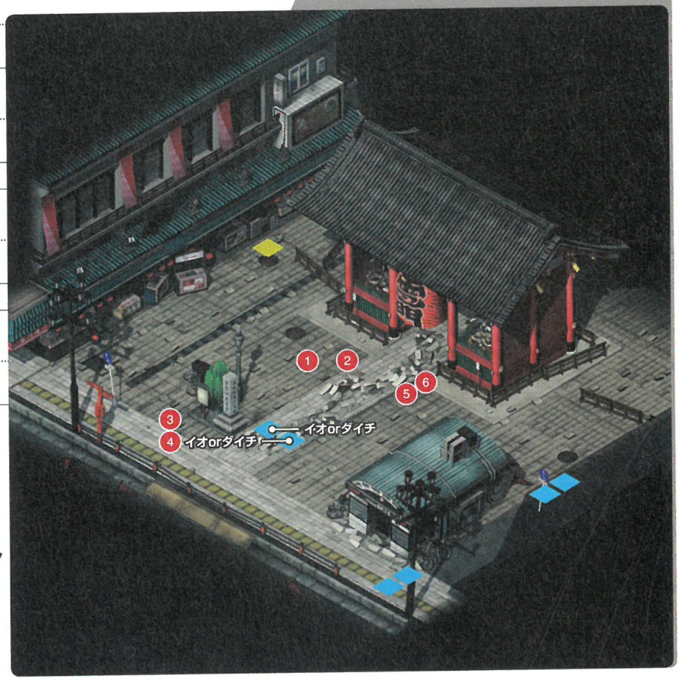
・主人公たちの全滅
・アプリ悪用者の逃亡

出撃条件

・イオの出撃
・ダイチの出撃

クリアボーナス

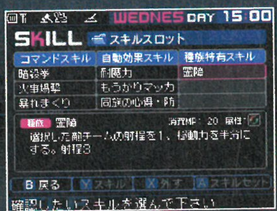
・1000EXP、3600マッカ



◎マップ中のアイコン
❶…初期配置の敵
①…敵の増援
■…味方出撃位置
■…NPC出撃位置
■…瘴気
■…目標地点

INTER MISSION

食糧を持つチンピラと会社員を追いかける必要があるので、移動力が重要となる。種族特有スキルの「妖気迅雷」や「飛翔」、「獣の跳躍」を持つ妖獣、霊鳥、魔獣を1体ずつすべてのチームに入れて移動力を強化しておきたい。数が足りない場合は、チンピラたちの近くに強制出撃となるダイチとイオのチームに優先的に入れておこう。



「妖気迅雷」などが使えない場合は、敵の移動力を下げる「霊障」や「呪縛」を使って進むスピードを遅くすること。

…逃げる敵の前に出て攻撃

食糧を持ったチンピラと会社員がマップ上の目標ポイントに到達するのを防ぎつつ、敵を全滅させるのが目的。最初からマップ中央にいるダイチとイオは全速力で会社員たちの前まで移動し、逃亡ルートを塞いでから撃破しよう。ダイチ、イオのどちらかを敵の目標ポイントの上で待機させれば、安心して戦える。



普通に移動しては到底間に合わない。「妖気迅雷」や「呪縛」など移動力に影響するスキルを使っていこう。

…逃げる者以外への対処法

食糧を持つ敵以外はダイチやイオを狙って移動してくる。攻撃されると行動順が遅くなり回ってくるまえに逃げられてしまう危険性があるので、そうならないためにも後方の主人公たちで敵を撃破していこう。特に「S闘気の装束」で50以下のダメージを無効化する暴力団幹部は厄介なので、早めに倒しておきたい。



石化状態にする「ペトラレイ」を使ってくる会社員も厄介な敵。ダイチやイオが石化されたらすぐに回復しよう。

ENEMY DATA《敵データ》

No	移	Lv	種族	名称	物	火	氷	電	衝	魔	スキル
1	3	28	人間	会社員	－	耐	－	－	－	－	マハラギ、捨身の一撃、メディア、火炎強化、三分の活泉、耐状態異常、S烈攻の秘法
		26	堕天使	フラロウス	－	無	弱	－	－	弱	マハラギ、エクスムーブ、封技追加、三分の魔脈、いけにえの盟約
		26	堕天使	フラロウス	－	無	弱	－	－	弱	マハラギ、エクスムーブ、封技追加、三分の魔脈、いけにえの盟約
2	3	28	人間	チンピラ	－	－	耐	－	－	－	ペトラレイ、なぎ払い、ブフ、氷結強化、三分の魔脈、耐状態異常、Sグリモア
		25	幽鬼	クバンダ	－	弱	吸	弱	－	耐	暗殺拳、火事場撃、なぎ払い、耐魔力、霊障
		28	邪龍	バジリスク	－	－	－	弱	耐	反	ペトラレイ、耐電撃、石化追加、邪念の波動
3	3	28	人間	チンピラ	－	耐	－	－	－	－	炎の乱舞、捨身の一撃、みかわし、火炎強化、S的中の秘法
		29	妖精	ジャックランタン	－	吸	弱	－	－	－	炎の乱舞、マハラギ、火炎強化、おまじない
		27	魔獣	オルトロス	－	吸	弱	－	耐	－	火事場撃、暴れまくり、ザン、猛反撃、エクスガード、獣の跳躍
4	3	28	人間	会社員	－	耐	－	－	耐	－	ペトラレイ、暗殺拳、耐衝撃、物理鋭化、エクスガード、S解守の秘法
		27	女神	キクリヒメ	－	弱	－	耐	－	無	メディア、リカーム、マハブフ、氷結強化、耐電撃、みかわし、女神の慈愛
		28	幻魔	トラロック	－	耐	弱	－	－	耐	マハラギ、絶妙打、火炎強化、夢幻の具足
5	3	28	人間	暴力団幹部	－	－	耐	－	－	－	メディア、なぎ払い、マハザン、衝撃強化、三分の活泉、猛反撃、S闘気の装束
		25	闘鬼	メズキ	－	反	弱	耐	－	弱	マハジオ、なぎ払い、同族の心得･攻、凶化
		25	闘鬼	メズキ	－	反	弱	耐	－	弱	マハジオ、なぎ払い、同族の心得･攻、凶化
6	3	27	人間	会社員	－	－	耐	－	－	－	マハブフ、絶妙打、氷結強化、S鬼門防御
		26	鬼女	リャナンシー	－	弱	反	－	－	－	メディア、アムリタ、マハブフ、耐状態異常、献身
		26	鬼女	リャナンシー	－	弱	反	－	－	－	メディア、アムリタ、マハブフ、耐状態異常、献身

No	移	Lv	種族	名称	物	火	氷	電	衝	魔	スキル

No	移	Lv	種族	名称	物	火	氷	電	衝	魔	スキル

ENEMY DATA《敵増援データ》

No	移	Lv	種族	名称

No	移	Lv	種族	名称

No	移	Lv	種族	名称

No	移	Lv	種族	名称

No	移	Lv	種族	名称

No	移	Lv	種族	名称

No	移	Lv	種族	名称

No	移	Lv	種族	名称



BATTLE 4-05

4TH DAY WED | 16:30～17:00 |

電源落ちてマシタ

ジョーの死に顔動画を見た主人公たちは、連絡のつかないジョーを捜し始める。そしてセンタリングパークで一般人を誘導しながら逃げるジョーの姿を見つけるが……。

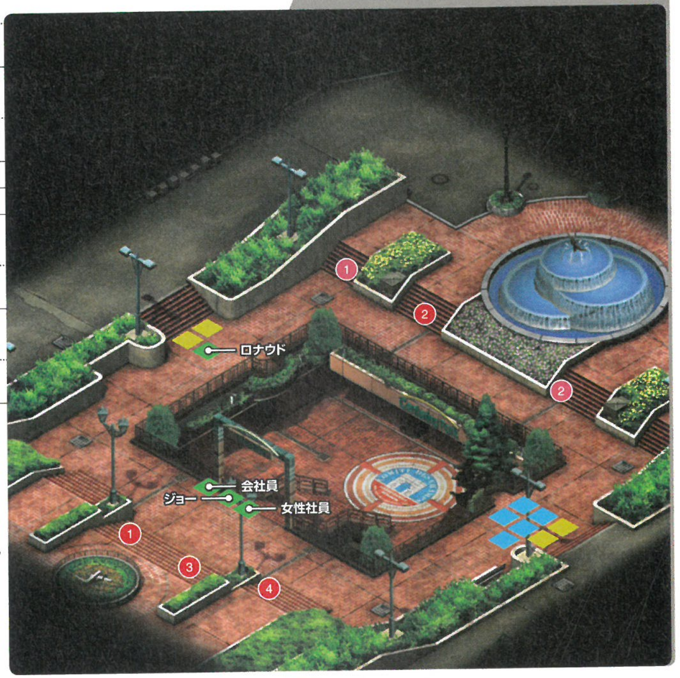
名古屋 栄 センタリングパーク

勝利条件
・すべての悪魔の撃破

敗北条件
・主人公たちの全滅
・ジョーの死亡
・民間人の死亡

出撃条件
・なし

クリアボーナス
・300EXP、2000マッカ



◎マップ中のアイコン
- ❶…初期配置の敵
- ❶…敵の増援
- ■…味方出撃位置
- ■…NPC出撃位置
- ■…瘴気
- ■…目標地点

INTER MISSION

ジョーと一般人が狭い通路を移動するため、通路を移動する主人公たちと互いに邪魔し合ってしまう。そこで障害物を無視して移動できる「飛翔」や「夢幻の具足」を持つ仲魔をチームに入れておけば、ジョーたちが通らない場所を進めるので楽に移動できる。スムーズに回避させるためにも2チーム分は用意しておきたい。



「夢幻の具足」などがあれば下のフロアを使って進んでいける。そのため逃げるジョーたちを邪魔せずにすむ。

◎…ジョーたちは主人公側に逃がそう

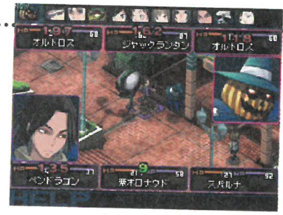
ジョーと一般人は、バトル開始まえの選択肢で主人公、ロナウドどちらのいる方向に逃げるかが決まるが、ここでは戦力的に充実している主人公側に逃がしたほうがより安全。ジョーたちの進路を塞がないように移動しながら、追ってくる敵を撃破しよう。マップの上や右上に出現する敵はロナウドに任せるといい。



ジョーたちは数回なら敵の攻撃にも耐えられる。ダメージを回復してあげながら敵を撃破していくこと。

◎…ロナウド側に逃がした場合

ジョーたちをロナウド側へ逃がした場合、ロナウドはマップの左下へ移動していく。そこで主人公たちは、マップの上にいる敵を撃破する部隊とマップの左下でロナウドと敵を挟撃する部隊に分かれよう。その際マップの上の敵もジョーたちを狙うため、移動力の高いチームを向かわせないと追いつけないので注意。



悪魔はロナウドが足止めしてくれる。そのあいだに挟撃に向かったチームはロナウドのもとへ急ごう。

ENEMY DATA《敵データ》

No	移	Lv	種族	名称							スキル
❶	3	29	妖精	ジャックランタン	－	吸	弱	－	－	－	炎の乱舞、マハラギ、火炎強化、おまじない
		27	魔獣	オルトロス	－	吸	弱	－	耐	－	火事場撃、暴れまくり、ザン、猛反撃、エクスガード、獣の跳躍
		27	魔獣	オルトロス	－	吸	弱	－	耐	－	火事場撃、暴れまくり、ザン、猛反撃、エクスガード、獣の跳躍
❷	3	29	神獣	シーサー	－	弱	－	吸	－	耐	捨身の一撃、マハジオ、電撃強化、瞬転の舞
		27	神獣	シーサー	－	弱	－	吸	－	耐	捨身の一撃、マハジオ、電撃強化、瞬転の舞
		27	邪龍	バジリスク	－	－	－	弱	耐	反	ペトラレイ、耐衝撃、石化追加、邪念の波動
❸	3	30	幽鬼	ロア	－	弱	－	－	－	無	パワーチャージ、エクスムーブ、一分の活泉、毒追加、霊障
		26	鬼女	リャナンシー	－	弱	反	－	－	－	メディア、アムリタ、マハブフ、耐状態異常、献身
		26	鬼女	リャナンシー	－	弱	反	－	－	－	メディア、アムリタ、マハブフ、耐状態異常、献身
❹	3	29	妖精	ジャックランタン	－	吸	弱	－	－	－	炎の乱舞、マハラギ、火炎強化、おまじない
		28	幻魔	トラロック	－	耐	弱	－	－	耐	マハラギ、絶妙打、火炎強化、夢幻の具足
		28	幻魔	トラロック	－	耐	弱	－	－	耐	マハラギ、絶妙打、火炎強化、夢幻の具足

ENEMY DATA《敵増援データ》

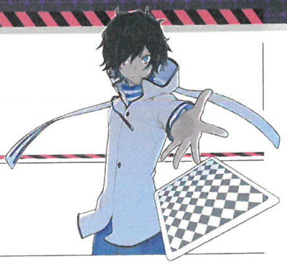
No	移	Lv	種族	名称
❶	3	29	妖精	ジャックランタン
		28	幻魔	トラロック
		28	幻魔	トラロック

No	移	Lv	種族	名称
❷	3	30	邪鬼	ウェンディゴ
		26	鬼女	リャナンシー
		26	鬼女	リャナンシー

BATTLE 4-06

4TH DAY　WED　19:00～20:00

デルタ浮上戦



太平洋に浮上中のメグレズ本体を撃破するために集まった主人公たち。メグレズ本体は3体確認されたため、主人公たちは部隊を3つに分けて対処にあたる。

東京／名古屋／大阪　港湾

勝利条件

・メグレズの撃破

敗北条件

・主人公たちの全滅

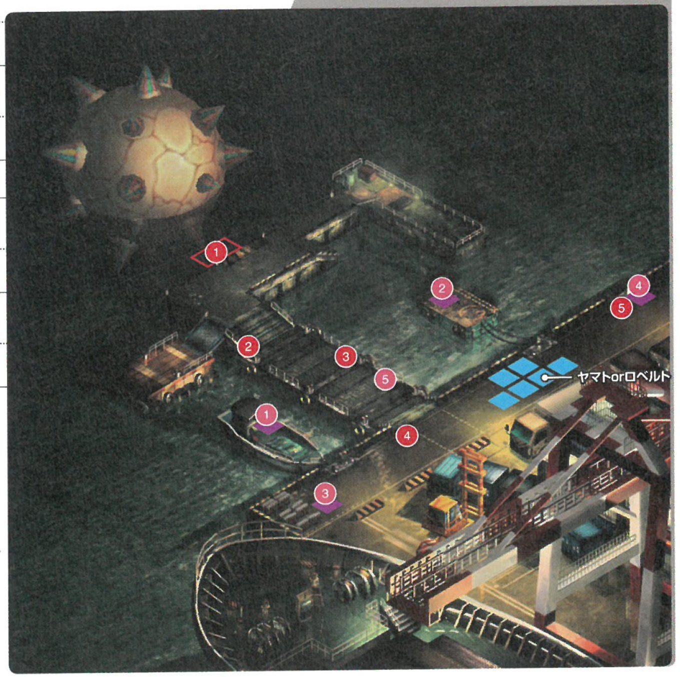
・メグレズに攻撃できないまま長時間が経過

出撃条件

・なし

クリアボーナス

・1000EXP、3500マッカ



◎マップ中のアイコン

- ❶…初期配置の敵
- ❶…敵の増援
- ■…味方出撃位置
- ■…NPC出撃位置
- ■…瘴気
- ■…目標地点

INTER MISSION

このバトルでは、どの場所へ向かうかでいっしょに戦うメンバーが変化する。主力が分かれてしまう場合は、スキルのセットや仲魔のチーム構成などを共闘メンバーに合わせて見直すこと。メグレズ本体には物理属性が効きにくいので、氷結や衝撃属性の魔法攻撃を多く使えるよう、魔の高いキャラクターのMPを増やしておこう。



ケイタやジュンゴが死亡している場合は、大阪ではヤマトが、名古屋ではロナウドがこのバトルに限り手伝ってくれる。

…瘴気を消しながら進もう

メグレズに攻撃しないまま時間がたつとゲームオーバーとなるが、ほかの敵を放っておくわけにはいかない。まずは悪魔の数を減らすことを優先しよう。瘴気は残しておくと敵が出現するので早めに消しておくこと。ただし、船の上にあるふたつの瘴気は霊鳥や幻魔がいるチームでないと消しに行けない点に注意。



霊鳥や幻魔がいるチームは、船の上にある瘴気を目指そう。敵の掃討は残りのチームが担当するといい。

…移動するメグレズを追いかける

メグレズは最初マップ左上にいるが、ダメージをある程度与えると右上に移動する。その後ダメージを同程度与えるたびに左→左上と場所を変えるので、追いかけて攻撃しよう。戦力に余裕があるなら2チームをあらかじめ配置しておくと楽に戦える。ダメージを与えると射出される小型のメグレズは無視して構わない。



メグレズは氷属性が弱点。「氷の乱舞」があれば1回の戦闘で大ダメージを与えることが可能となる。

ENEMY DATA《敵データ》

No	移	Lv	種族	名称							スキル
❶	0	40	文曲星	メグレズ	耐	無	弱	無	―	無	渾身の一撃、破軍の星風、再生、猛反撃、衝撃強化、物理強化、文曲星の証
		―	―	―	―	―	―	―	―	―	―
		―	―	―	―	―	―	―	―	―	―
❷	4	30	天使	パワー	―	―	―	耐	―	弱	エクスムーブ、暴れまくり、見覚えの急成長、耐電撃、天使の血杯
		31	霊鳥	スパルナ	耐	―	―	弱	耐	弱	なぎ払い、マハザン、マヒ追加、耐物理、飛翔
		31	霊鳥	スパルナ	耐	―	―	弱	耐	弱	なぎ払い、マハザン、マヒ追加、耐物理、飛翔
❸	5	30	霊鳥	ハンサ	―	―	―	―	無	弱	マハザン、ディアラマ、衝撃強化、エクスガード、飛翔天駆
		29	妖精	ジャックランタン	―	吸	弱	―	―	―	炎の乱舞、マハラギ、火炎強化、おまじない
		29	妖精	ジャックランタン	―	吸	弱	―	―	―	炎の乱舞、マハラギ、火炎強化、おまじない
❹	5	30	霊鳥	ハンサ	―	―	―	―	無	弱	マハザン、ディアラマ、衝撃強化、エクスガード、飛翔天駆
		30	霊鳥	ハンサ	―	―	―	―	無	弱	マハザン、ディアラマ、衝撃強化、エクスガード、飛翔天駆
		31	神獣	シーサー	―	弱	―	吸	―	耐	捨身の一撃、マハジオ、電撃強化、瞬転の舞
❺	5	30	天使	パワー	―	―	―	耐	―	弱	エクスムーブ、暴れまくり、見覚えの急成長、耐電撃、天使の血杯
		30	天使	パワー	―	―	―	耐	―	弱	エクスムーブ、暴れまくり、見覚えの急成長、耐電撃、天使の血杯
		30	霊鳥	ハンサ	―	―	―	―	無	弱	マハザン、ディアラマ、衝撃強化、エクスガード、飛翔天駆

ENEMY DATA《敵増援データ》

No	移	Lv	種族	名称
❶	4	30	天使	パワー
		31	霊鳥	スパルナ
		31	霊鳥	スパルナ
❺	0	35	文曲	メグレズ
		―	―	―
		―	―	―

No	移	Lv	種族	名称
❷	5	30	霊鳥	ハンサ
		29	妖精	ジャックランタン
		29	妖精	ジャックランタン

No	移	Lv	種族	名称
❸	5	30	霊鳥	ハンサ
		30	霊鳥	ハンサ
		31	神獣	シーサー

No	移	Lv	種族	名称
❹	6	30	天使	パワー
		31	天使	パワー
		30	霊鳥	ハンサ

5th DAY　驚愕の木曜日

神話を再現してアリオトを撃つ

早朝に出現した毒の爆弾。これを調査し射出点を観測したところ、はるか上空に巨大な機影が確認された。これこそが5日目に襲来したセプテントリオン、アリオト。敵の位置、およびそのサイズから、このままでは一方的に攻撃されるばかりで手を出すことができないと判断した主人公たちは、事態を打開するため情報を集める。



敵は上空にいるため、まずは地上に引きずり下ろす必要がある。さらに、毒に対する備えも必要だ。

●キーパーソン

◆マコト



主人公にシヴァとカーマの伝承を教えてくれる。この伝承こそが、上空を移動するアリオトへの対抗策のきっかけとなる。

◆ヒナコ



得意の踊りで、「踊りの神」の異名を持つシヴァを呼び出すことに挑戦。彼女の踊りは伝承の神の心を動かすことができるか……？

◆アイリ



シヴァ召喚に挑むヒナコへの対抗心から、カーマ召喚に立候補する。カーマを呼び出すためには色気が必要だというが、はたして!?

SEPTENTRION（侵略者）　海底の次は上空からの敵

各支局との一大共同作戦で、どうにか4体目のセプテントリオンを退けることに成功した主人公たち。これまでの功績により、仲間たち、なかでも主人公はジプスの中心戦力として期待を一身に浴びることとなっていく。そんななか、過去に類を見ない最大規模のセプテントリオンが日本上空にその姿を現わそうとしていた……。



アリオトの落とす毒の弾は、爆発すると周囲に強力な毒を撒き散らし、継続的に大きなダメージを与える。

●今日の侵略者



◆アリオト

強力な毒の爆弾を撒き散らしながら、上空を飛行する。日本各地のタワーの倒壊を狙っているようだが……。

EVENT（イベント）　ついに明かされるヤマトの目的

10:00になると発生する6つの「お願い○○」というイベントは、シヴァとカーマを呼び出すための方法を模索する内容のものとなっている。これらはほかのイベントとは異なる特殊なもので、条件を満たさない限りイベントを選択しても時間が経過しない。各イベントのうち、いずれか4つを選択するか、「お願いヒナコさん」→「お願いバンちゃん」の順番に選択した場合のみシヴァとカーマへの対策が完了し、時間が経過してストーリーが進展する。

また、5日目の夜には、ヤマトが仲間たちに対して重大な事実を発表する。これ以降仲間たちは、ただ生き残るだけでなく、何のために戦うのか考えることを余儀なくされる。



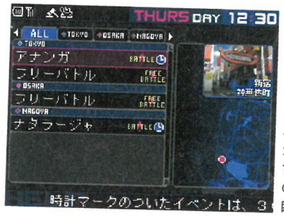
仲間たちにシヴァとカーマの召喚をお願いする。彼女たちの素顔が垣間見れる魅力的なイベントだ。



何を信じて戦えばいいのか、ヤマトの言葉に仲間たちは苦悩する。もちろんそれは、主人公にとっても同様だ。

BATTLE（バトル）　訪れる死の運命からオトメを救え

同時に発生するBATTLE 5-02と03は、どちらから先に挑戦しても問題ないが、02は移動力を高められる仲魔が複数いないと厳しい戦いを強いられる。まずは03をクリアし、戦力の充実を図るといいだろう。BATTLE 5-04と05は内容がよく似たイベントバトルだが、05ではオトメが死亡してしまう。時間的な猶予はまったくなく、発生後30分が経過しただけで04は消失してしまうので、BATTLE 5-04が発生したら別のイベントは選ばず、すぐにオトメの救出に向かったほうがいい。



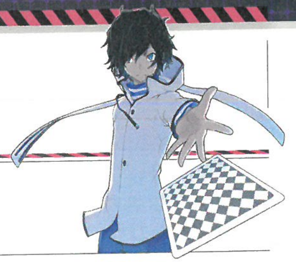
ふたつのイベントバトルが同時に発生する。どちらも難易度は高めなので、しっかり準備して臨もう。

●発生するバトル一覧

No.	発生時刻	発生場所		イベント名	敵レベル	解説
5-01	08:00～08:30	東京	港区　芝公園	はれときどきどく	27～42	P110
5-02	11:00～13:00	東京	新宿　チネシティ広場	アナンガ	29～42	P112
5-03	11:00～13:00	名古屋	久屋大通　名古屋テレビ塔	ナタラージャ	30～35	P114
5-04	14:30	大阪	新世界　通天閣	予期せぬ敵対	20～45	P116
5-05	15:00	大阪	新世界　通天閣	非業の犠牲者	20～45	P118
5-06	15:30～16:30	札幌	大通 5プラ前交差点	アリオトコア	36～45	P120
5-07	19:00～19:30	大阪	梅田　桟急線ホーム	崩壊する日常	33～39	P122
－	06:30～13:00	東京	池袋　衛国寺	フリーバトル	23～30	－
－	10:00～13:00	大阪	梅田　ビックマン前	フリーバトル	23～31	－
－	12:00～18:30	大阪	なんば　戎橋	フリーバトル	25～33	－
－	13:00～23:30	名古屋	名駅　金時計前	フリーバトル	28～33	－
－	19:00～23:30	名古屋	伏見　プラネタリウム	フリーバトル	33～38	－

BATTLE 5-01

5TH DAY THU | 08:00～08:30 |



はれときどきどく

昨夜からの事件の詳細をヤマトから聞いていた主人公たちの目の前に、元凶となる物体が落下する。敵の正確な位置を探るため、座標観測を行なうヤマトを守り抜け。

勝利条件

・ヤマトの観測の終了、および敵の全滅

敗北条件

・ヤマトの死亡

・主人公たちの全滅

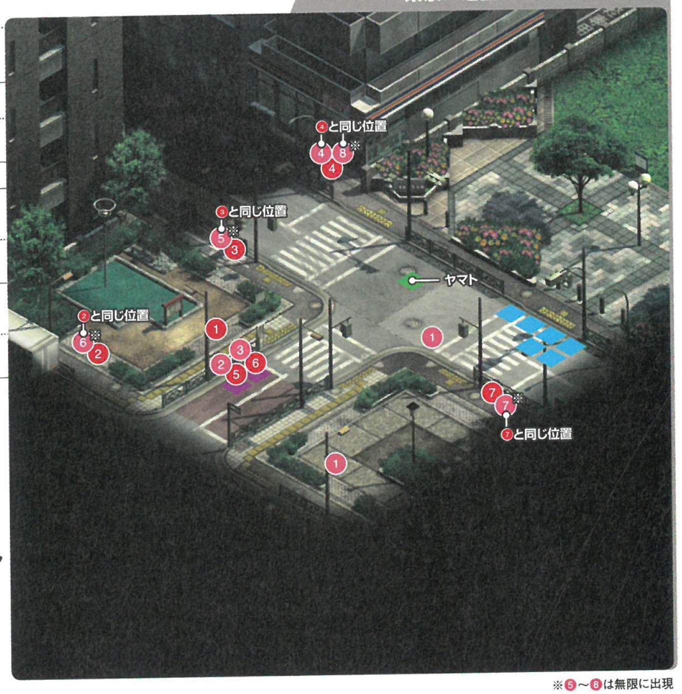
出撃条件

・なし

クリアボーナス

・1100EXP、3700マッカ

東京 港区 芝公園



◎マップ中のアイコン

❶…初期配置の敵

①…敵の増援

■…味方出撃位置

■…NPC出撃位置

■…瘴気

■…目標地点

※⑤～⑧は無限に出現

INTER MISSION

破裂すると周囲に毒素を撒き散らす物体「?」は、火炎属性以外ではまともにダメージを与えられない。魔が高いフミやイオに「アギ」または「炎の乱舞」と「火炎強化」をセットしておこう。さらに「?」は障害物で入り組んだ場所にも出現するため、「飛翔」や「夢幻の具足」など、移動が楽になる仲魔とチームを組ませておきたい。



ヤマトを回復するため、全チームが「ディアラマ」や「メディア」を使えるようにしておくと安全に戦える。

?は破裂するまでに倒すこと

このバトルではヤマトを守り続けることになるが、ヤマトのレベルは高いのですぐには倒されない。序盤は「?」を破壊するチームと悪魔を倒すチームに分かれて敵の数を減らそう。なお、「?」は時間がたつと破裂し毒素を撒き散らす。毒素の上で止まるとダメージを受けるので、全速力で移動して早めに破壊しておきたい。



毒素によるダメージは意外と大きい。被害を減らすためにもすばやく移動し、弱点を突いた攻撃で破壊しよう。

石化はすぐに回復しよう

護衛対象のヤマトは敵に攻撃されても苦戦せず迎撃する。集中攻撃されていなければ安心して「?」の破壊や悪魔の撃破に専念できるが、ヨモツイクサの攻撃で石化した場合はすぐに「アムリタ」で回復してあげよう。石化すると行動できなくなって戦闘が長引くうえに、普通の攻撃で簡単に倒されてしまう可能性が出てくる。



ヨモツイクサは最優先で倒しておきたい悪魔。初期配置でも3体いるので、移動先には注意を払うようにしたい。

ENEMY DATA《敵データ》

No	移	Lv	種族	名称							スキル
❶	0	42	廉貞	?	耐	弱	耐	耐	―	耐	パララレイ、吸魔、毒追加、猛反撃、エクスガード、廉貞の魔弾
		―	―	―	―	―	―	―	―	―	―
		―	―	―	―	―	―	―	―	―	―
❷	3	31	邪鬼	ウェンディゴ	―	弱	反	―	―	無	氷の乱舞、絶妙打、耐氷結、呪縛
		31	邪鬼	ウェンディゴ	―	弱	反	―	―	無	氷の乱舞、絶妙打、耐氷結、呪縛
		28	邪龍	バジリスク	―	―	―	弱	耐	反	ペトラレイ、耐衝撃、石化追加、邪念の波動
❸	3	29	妖精	ジャックランタン	―	吸	弱	―	―	―	炎の乱舞、マハラギ、火炎強化、おまじない
		28	幻魔	トラロック	―	耐	弱	―	―	耐	マハラギ、絶妙打、火炎強化、夢幻の具足
		28	幻魔	トラロック	―	耐	弱	―	―	耐	マハラギ、絶妙打、火炎強化、夢幻の具足
❹	3	33	闘鬼	ヨモツイクサ	―	無	―	―	弱	―	暗殺拳、アギ、石化追加、凶化
		27	魔獣	オルトロス	―	吸	弱	―	耐	―	火事場撃、暴れまくり、ザン、猛反撃、エクスガード、獣の跳躍
		27	魔獣	オルトロス	―	吸	弱	―	耐	―	火事場撃、暴れまくり、ザン、猛反撃、エクスガード、獣の跳躍
❺	3	31	邪鬼	ウェンディゴ	―	弱	反	―	―	無	氷の乱舞、絶妙打、耐氷結、呪縛
		33	妖獣	アーヴァンク	耐	弱	―	―	耐	―	なぎ払い、物理強化、猛反撃、勝利の息吹、妖気迅雷
		33	妖獣	アーヴァンク	耐	弱	―	―	耐	―	なぎ払い、物理強化、猛反撃、勝利の息吹、妖気迅雷
❻	3	33	闘鬼	ヨモツイクサ	―	無	―	―	弱	―	暗殺拳、アギ、石化追加、凶化
		34	闘鬼	ヨモツイクサ	―	無	―	―	弱	―	暗殺拳、アギ、石化追加、凶化
		30	龍王	ペンドラゴン	―	弱	―	弱	―	耐	ねらい撃ち、怒りの一撃、耐魔力、聖騎士の精神、龍胴絞め
❼	4	31	邪鬼	ウェンディゴ	―	弱	反	―	―	無	氷の乱舞、絶妙打、耐氷結、呪縛
		31	霊鳥	スパルナ	耐	―	―	弱	耐	弱	なぎ払い、マハザン、マヒ追加、耐物理、飛翔
		31	霊鳥	スパルナ	耐	―	―	弱	耐	弱	なぎ払い、マハザン、マヒ追加、耐物理、飛翔

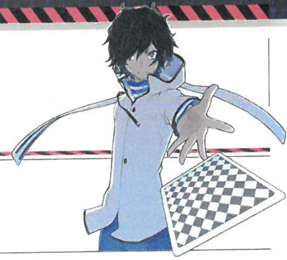
ENEMY DATA《敵増援データ》

No	移	Lv	種族	名称
①	3	42	廉貞	?
		―	―	―
		―	―	―
②	3	31	邪鬼	ウェンディゴ
		21	妖獣	アーヴァンク
		21	妖獣	アーヴァンク
③	3	33	闘鬼	ヨモツイクサ
		34	闘鬼	ヨモツイクサ
		30	龍王	ペンドラゴン
④	3	36	鬼神	ヒトコトヌシ
		29	妖精	ジャックランタン
		29	妖精	ジャックランタン
⑤	3	29	妖精	ジャックランタン
		27	魔獣	オルトロス
		27	魔獣	オルトロス
⑥	3	31	邪鬼	ウェンディゴ
		31	邪鬼	ウェンディゴ
		30	龍王	ペンドラゴン
⑦	4	31	邪鬼	ウェンディゴ
		31	霊鳥	スパルナ
		31	霊鳥	スパルナ
⑧	3	33	闘鬼	ヨモツイクサ
		27	魔獣	オルトロス
		27	魔獣	オルトロス

BATTLE 5-02

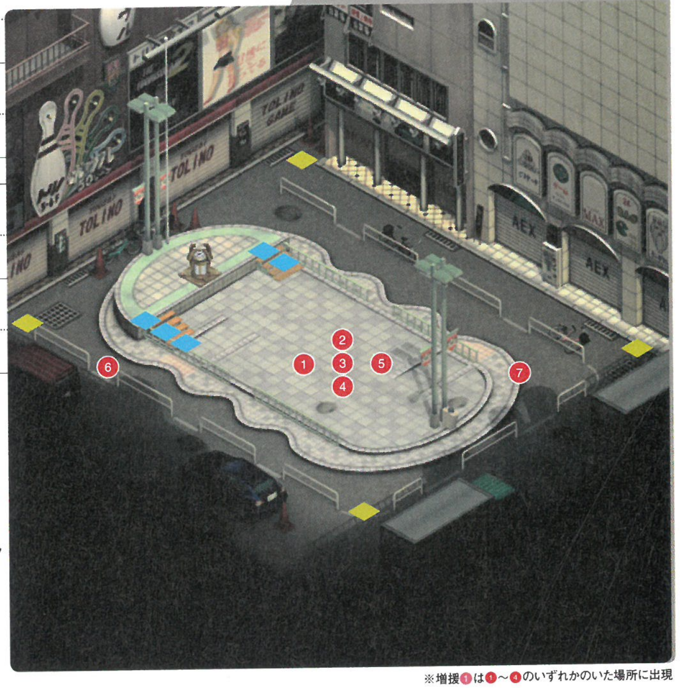
5TH DAY THU 11:00～13:00

アナンガ



上空を移動するセプテントリオンを撃ち落とすためシヴァとカーマの力を借りることとなった主人公たちは、アイリの色気でカーマの封印を解こうとするが……。

東京　新宿　チネシティ広場



勝利条件
・すべての悪魔の撃破

敗北条件
・主人公たちの全滅
・カーマのマップ外への脱出

出撃条件
・なし

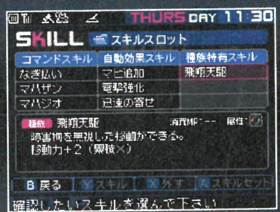
クリアボーナス
・1200EXP、4000マッカ

◎マップ中のアイコン
❶…初期配置の敵
❶…敵の増援
■…味方出撃位置
■…NPC出撃位置
■…瘴気
■…目標地点

※増援❶は❶～❹のいずれかのいた場所に出現

INTER MISSION

カーマが隠れているジャックランタンのチームや、その後正体を現わしたカーマを追いかける必要があるので、移動力の上がる種族特有スキルを持つ仲魔をすべてのチームに入れておきたい。あとはカーマが使う「護りの盾」の対策として「百烈突き」や「暴れまくり」、「嵐の乱舞」など一度に複数回攻撃するスキルを準備しておこう。



移動力が2も上昇し、障害物を無視できる「飛翔天駆」は貴重。霊鳥のレベルを上げてランクアップさせよう。

最初の行動でカーマを見つける

カーマは5つあるジャックランタンのチームのいずれかにランダムで身を隠している。まずは正体を現わさせるため、敵に行動順番が回ってくるまえに接近して撃破しよう。4チームがそれぞれ1チームずつ撃破していけば5分の4の確率で見つかるので、そのあとは全員でカーマの脱出阻止にあたろう。



敵は四方に逃げる。早めに見つけないと戦力を分散しなくてはいけなくなり、非常に厳しい戦いを強いられる。

カーマの先回りをしよう

カーマは発見されたあとも脱出ポイントを目指して移動する。4人で囲んでも「真・夢幻の具足」の効果ですり抜けられてしまうので、「呪縛」などのスキルを使って移動力を下げておこう。それでも逃げられる可能性がある場合は、脱出ポイントまで先回りして逃亡を阻止したうえで、全員で攻撃するといい。



カーマは「マリンカリン」や「護りの盾」など厄介なスキルを多く持つ。いちばん強力なスキルで攻めていこう。

ENEMY DATA《敵データ》

No	移	Lv	種族	名称							スキル
1	3	31	妖精	ジャックランタン	ー	吸	弱	ー	ー	ー	炎の乱舞、マハラギ、火炎強化、妖精の粉
		29	妖精	ジャックランタン	ー	吸	弱	ー	ー	ー	炎の乱舞、マハラギ、火炎強化、妖精の粉
		33	闘鬼	ヨモツイクサ	ー	無	ー	ー	弱	ー	暗殺拳、アギ、渾身の一撃、石化追加、物理強化、凶化
2	3	31	妖精	ジャックランタン	ー	吸	弱	ー	ー	ー	炎の乱舞、マハラギ、火炎強化、妖精の粉
		33	堕天使	バルバトス	ー	ー	ー	弱	吸	耐	渾身の一撃、嵐の乱舞、衝撃強化、会心激化、いけにえの盟約
		33	堕天使	バルバトス	ー	ー	ー	弱	吸	耐	渾身の一撃、嵐の乱舞、衝撃強化、会心激化、いけにえの盟約
3	3	31	妖精	ジャックランタン	ー	吸	弱	ー	ー	ー	炎の乱舞、マハラギ、火炎強化、妖精の粉
		34	幽鬼	ロア	ー	弱	ー	ー	ー	無	パワーチャージ、エクスムーブ、三分の活泉、毒追加、魔力無効、霊障
		34	幽鬼	ロア	ー	弱	ー	ー	ー	無	パワーチャージ、エクスムーブ、三分の活泉、毒追加、魔力無効、霊障
4	3	31	妖精	ジャックランタン	ー	吸	弱	ー	ー	ー	炎の乱舞、マハラギ、火炎強化、妖精の粉
		32	闘鬼	ヨモツイクサ	ー	無	ー	ー	弱	ー	暗殺拳、アギ、石化追加、凶化
		33	闘鬼	ヨモツイクサ	ー	無	ー	ー	弱	ー	暗殺拳、アギ、石化追加、凶化
5	3	31	妖精	ジャックランタン	ー	吸	弱	ー	ー	ー	炎の乱舞、マハラギ、火炎強化、妖精の粉
		29	妖精	ジャックランタン	ー	吸	弱	ー	ー	ー	炎の乱舞、マハラギ、火炎強化、妖精の粉
		33	堕天使	バルバトス	ー	ー	ー	弱	吸	耐	渾身の一撃、嵐の乱舞、衝撃強化、会心激化、いけにえの盟約
6	3	35	魔獣	ケットシー	ー	ー	ー	弱	耐	ー	マハザン、マハラギ、会心の予言、火炎強化、獣の跳
		30	龍王	ペンドラゴン	ー	弱	ー	弱	ー	耐	ねらい撃ち、怒りの一撃、耐魔力、聖騎士の精神、龍胴絞め
		30	龍王	ペンドラゴン	ー	弱	ー	弱	ー	耐	ねらい撃ち、怒りの一撃、耐魔力、聖騎士の精神、龍胴絞め
7	3	35	魔獣	ケットシー	ー	ー	ー	弱	耐	ー	マハザン、マハラギ、会心の予言、火炎強化、獣の跳躍
		34	鬼女	ユキジョロウ	ー	弱	吸	ー	ー	ー	マハブフ、マリンカリン、吸収追加、献身
		33	妖獣	アーヴァンク	耐	弱	ー	ー	耐	ー	なぎ払い、物理強化、猛反撃、勝利の息吹、妖気迅雷

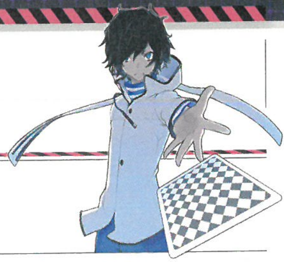
ENEMY DATA《敵増援データ》

No	移	Lv	種族	名称
1	3	42	幻魔	カーマ
		37	神獣	ハクタク
		37	神獣	ハクタク

BATTLE 5-03

5TH DAY　THU　11:00～13:00

ナタラージャ



セプテントリオンを撃ち落とすためにはシヴァの協力が不可欠。主人公たちはシヴァを復活させるため、踊りを披露するヒナコとともに名古屋テレビ塔に向かう。

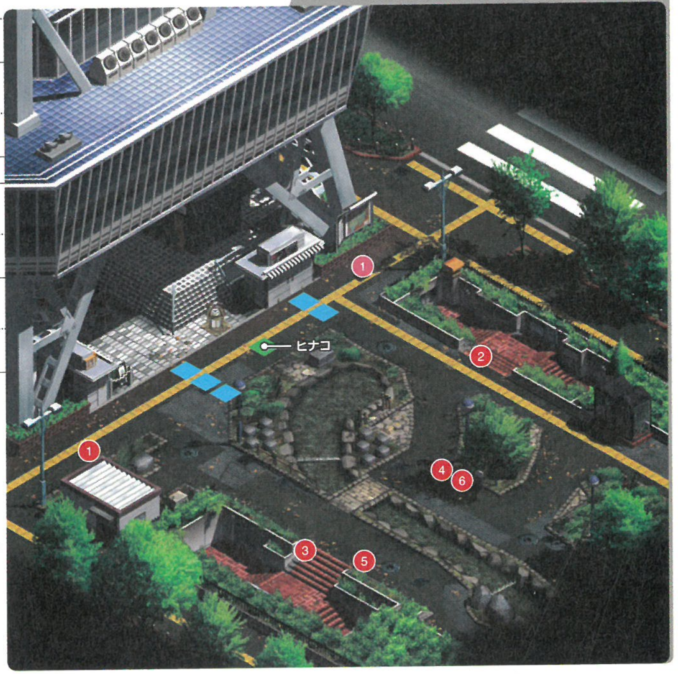
名古屋　久屋大通　名古屋テレビ塔

勝利条件
・すべての悪魔の撃破

敗北条件
・主人公たちの全滅
・ヒナコの死亡

出撃条件
・なし

クリアボーナス
・1200EXP、3900マッカ



◎マップ中のアイコン
❶…初期配置の敵
❶…敵の増援
■…味方出撃位置
■…NPC出撃位置
■…瘴気
■…目標地点

INTER MISSION

部隊をふたつに分けて悪魔を迎撃する必要があるうえに、池の近くにいるヒナコも護らないといけない。そのためHPを回復できる「ディア」や「メディア」が使える人数が多いほど心強い。出現する敵の弱点属性には炎や雷が多いため、「炎の乱舞」と「雷の乱舞」も合わせてセットしておくと苦戦することなく戦っていける。



魔が高くないキャラクターにも「ディア」をセットしておき、ヒナコがダメージを受けたら回復してあげよう。

道を塞ぐように配置する

このバトルではマップ上下から敵がヒナコを目指す。そこでこちらもふた手に分かれて道を塞ぐ形で配置し、敵を迎撃する方法をとりたい。上側は火炎属性に弱い敵が多く、下側の敵は火炎と電撃属性に弱い。下側の敵には物理属性に耐性を持つアーヴァンクがいるため、魔法攻撃が強力なチームは下側を担当しよう。



このように配置すれば大抵の敵はヒナコの場所まで行けない。接近してきたところを集中攻撃で倒そう。

池を飛び越えてくるチームに注意

基本的には通路を塞ぐ戦い方で対処できるが、霊鳥スパルナの「飛翔」の効果で池を飛び越えられるケットシーとウェンディゴのチームには通用しない。この2チームは最短距離でヒナコの近くまで移動してくるので、つねに移動距離を確認しておき、池の近くまで来たらヒナコを護るため味方を集結させよう。



ヒナコと池の間に陣取れば、敵はヒナコに攻撃できない。敵につぎの順番が回ってくるまえに倒そう。

ENEMY DATA《敵データ》

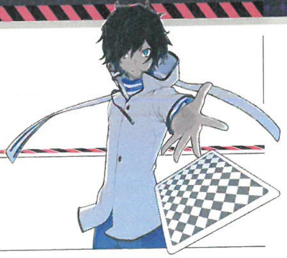
No	移	Lv	種族	名称							スキル
1	3	34	幽鬼	ロア	―	弱	―	―	―	無	パワーチャージ、エクスムーブ、三分の活泉、毒追加、魔力無効、霊障
		33	妖獣	アーヴァンク	耐	弱	―	―	耐	―	なぎ払い、物理強化、猛反撃、勝利の息吹、妖気迅雷
		33	妖獣	アーヴァンク	耐	弱	―	―	耐	―	なぎ払い、物理強化、猛反撃、勝利の息吹、妖気迅雷
2	3	34	鬼女	ユキジョロウ	―	弱	吸	―	―	―	マハブフ、マリンカリン、吸収追加、献身
		30	龍王	ペンドラゴン	―	弱	―	弱	―	耐	ねらい撃ち、怒りの一撃、耐魔力、聖騎士の精神、龍胴絞め
		30	龍王	ペンドラゴン	―	弱	―	弱	―	耐	ねらい撃ち、怒りの一撃、耐魔力、聖騎士の精神、龍胴絞め
3	3	34	鬼女	ユキジョロウ	―	吸	弱	―	―	―	マハブフ、マリンカリン、吸収追加、献身
		33	堕天使	バルバトス	―	―	―	弱	吸	耐	懇親の一撃、嵐の乱舞、衝撃強化、会心激化、いけにえの盟約
		33	堕天使	バルバトス	―	―	―	弱	吸	耐	懇親の一撃、嵐の乱舞、衝撃強化、会心激化、いけにえの盟約
4	4	31	邪鬼	ウェンディゴ	―	弱	反	―	―	無	氷の乱舞、絶妙打、耐氷結、呪縛
		31	邪鬼	ウェンディゴ	―	弱	反	―	―	無	氷の乱舞、絶妙打、耐氷結、呪縛
		31	霊鳥	スパルナ	耐	―	―	弱	耐	弱	なぎ払い、マハザン、マヒ追加、耐物理、飛翔
5	3	34	幽鬼	ロア	―	弱	―	―	―	無	パワーチャージ、エクスムーブ、三分の活泉、毒追加、魔力無効、霊障
		35	魔獣	ケットシー	―	―	―	弱	耐	―	マハザン、マハラギ、会心の予言、火炎強化、獣の跳躍
		34	幽鬼	ロア	―	弱	―	―	―	無	パワーチャージ、エクスムーブ、三分の活泉、毒追加、魔力無効、霊障
6	4	35	魔獣	ケットシー	―	―	―	弱	耐	―	マハザン、マハラギ、会心の予言、火炎強化、獣の跳躍
		31	霊鳥	スパルナ	耐	―	―	弱	耐	弱	なぎ払い、マハザン、マヒ追加、耐物理、飛翔
		31	霊鳥	スパルナ	耐	―	―	弱	耐	弱	なぎ払い、マハザン、マヒ追加、耐物理、飛翔

ENEMY DATA《敵増援データ》

No	移	Lv	種族	名称
1	3	33	幽鬼	ヨモツイクサ
		35	魔獣	ケットシー
		33	幽鬼	ヨモツイクサ

BATTLE 5-04

5TH DAY THU 14:30



予期せぬ敵対

ニカイアからの死に顔動画に映っていたオトメを捜す主人公は、大阪でマコトと合流する。彼女の要請でいっしょに通天閣まで行くと、そこにいたのは……。

勝利条件

- すべての悪魔の撃破
- ビフロンス以外の悪魔の撃破

敗北条件

- 主人公たちの全滅
- 悪魔が通天閣側に脱出

出撃条件

- オトメの出撃

クリアボーナス

- 1600EXP、4300マッカ

大阪　新世界　通天閣



◎マップ中のアイコン
❶…初期配置の敵
❶…敵の増援
■…味方出撃位置
■…NPC出撃位置
■…瘴気
■…目標地点

INTER MISSION

強制出撃となるオトメにスキルを忘れずにセットしておこう。彼女は主人公たちと合流するまでは孤軍奮闘しなくてはならないので、「メディア」や「ディアラマ」などHPの回復量が多いスキルをセットして、MPを増やしておきたい。主人公たちのチームには移動関連のスキルを持つ仲魔を入れて、早めに合流できるようにしておくこと。



オトメの近くの悪魔は電撃属性に弱いものが多い。攻撃系のスキルは「雷の乱舞」や「マハジオ」を使おう。

敵の目的地をオトメで占拠

ほとんどの敵はマップ右上にある目的地への移動を優先する。味方の仲魔が強力でなければ、それを後ろから追いかけながら撃破していくのは難しい。そこで、マップ右上に配置されるオトメで目的地をあらかじめ占拠して時間を稼ぎ、悪魔が足止めを食らっている間に主人公たちで1チームずつ撃破していこう。



占拠後のオトメは移動しないで反撃だけ行なおう。時間を稼ぐのが目的なので無理をする必要はない。

ビフロンスは無視する

出現する敵のなかでビフロンスだけは別格の強さを誇る。攻撃しても手痛い反撃を受けるだけなので無視したほうが安全だ。ただしビフロンスもマップ右上の目的地を目指すため、「呪縛」などで移動力を下げて到達までの時間を稼ごう。その間にほかの敵を全滅させればステージクリアとなる。



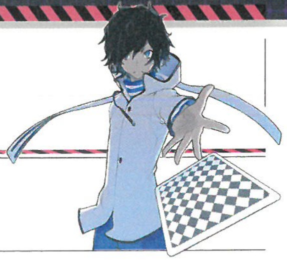
ビフロンスは火炎属性の攻撃が強力。バフォメットなどのスキルを狙う際は、火炎属性に強いチームで臨もう。

ENEMY DATA《敵データ》

No	移	Lv	種族	名称							スキル
1	3	45	堕天使	ビフロンス	ー	無	ー	耐	ー	耐	アギダイン、マハラギ、渾身の一撃、火炎激化、耐電撃、獣の眼光、堕天の烙印
		32	邪神	バフォメット	耐	耐	耐	ー	ー	ー	マハラギ、吸魔、ディアラハン、耐物理、耐氷結、火炎激化、混沌の波動
		36	邪龍	アスプ	ー	耐	弱	ー	吸	無	弱者必滅拳、火事場吸血、メディア、吸収追加、耐火炎、会心激化、邪念の波動
2	3	34	幽鬼	ロア	ー	弱	ー	ー	ー	無	パワーチャージ、エクスムーブ、三分の活泉、毒追加、魔力無効、霊障
		34	幽鬼	ロア	ー	弱	ー	ー	ー	無	パワーチャージ、エクスムーブ、三分の活泉、毒追加、魔力無効、霊障
		31	邪鬼	ウェンディゴ	ー	弱	反	ー	ー	ー	氷の乱舞、絶妙打、耐氷結、呪縛
3	3	34	鬼女	ユキジョロウ	ー	弱	吸	ー	ー	ー	マハブフ、マリンカリン、吸収追加、献身
		34	鬼女	ユキジョロウ	ー	弱	吸	ー	ー	ー	マハブフ、マリンカリン、吸収追加、献身
		33	堕天使	バルバトス	ー	ー	ー	弱	吸	耐	渾身の一撃、嵐の乱舞、衝撃強化、会心激化、いけにえの盟約
4	3	22	魔獣	ケットシー	ー	ー	ー	弱	耐	ー	マハザン、マハラギ、会心の予言、火炎強化、獣の跳躍
		20	堕天使	バルバトス	ー	ー	ー	弱	吸	耐	渾身の一撃、嵐の乱舞、衝撃強化、会心激化、いけにえの盟約
		20	堕天使	バルバトス	ー	ー	ー	弱	吸	耐	渾身の一撃、嵐の乱舞、衝撃強化、会心激化、いけにえの盟約
5	3	33	闘鬼	ヨモツイクサ	ー	無	ー	ー	弱	ー	暗殺拳、アギ、石化追加、凶化
		33	闘鬼	ヨモツイクサ	ー	無	ー	ー	弱	ー	暗殺拳、アギ、石化追加、凶化
		33	闘鬼	ヨモツイクサ	ー	無	ー	ー	弱	ー	暗殺拳、アギ、石化追加、凶化
6	3	35	魔獣	ケットシー	ー	ー	ー	弱	耐	ー	マハザン、マハラギ、会心の予言、火炎強化、獣の跳躍
		33	妖獣	アーヴァンク	耐	弱	ー	ー	耐	ー	なぎ払い、物理強化、猛反撃、勝利の息吹、妖気迅雷
		36	邪龍	アスプ	ー	耐	弱	ー	吸	無	弱者必滅拳、火事場吸血、メディア、吸収追加、耐火炎、会心激化、邪念の波動
7	3	35	魔獣	ケットシー	ー	ー	ー	弱	耐	ー	マハザン、マハラギ、会心の予言、火炎強化、獣の跳躍
		35	魔獣	ケットシー	ー	ー	ー	弱	耐	ー	マハザン、マハラギ、会心の予言、火炎強化、獣の跳躍
		32	天使	ライラ	ー	ー	無	耐	ー	無	マハブフ、リカーム、雷の乱舞、エクスティール、氷結強化、天使の血杯

ENEMY DATA《敵増援データ》

No	移	Lv	種族	名称



BATTLE 5-05

5TH DAY THU 15:00

非業の犠牲者

フミから通天閣の様子を見に行ってほしいと頼まれた主人公は、現地でマコト、フミと合流する。そこで悲鳴を聞いた3人は衝撃的な事実を知らされることになる。

勝利条件

・すべての悪魔の撃破
・ビフロンス以外の悪魔の撃破

敗北条件

・主人公たちの全滅
・悪魔が通天閣側に脱出

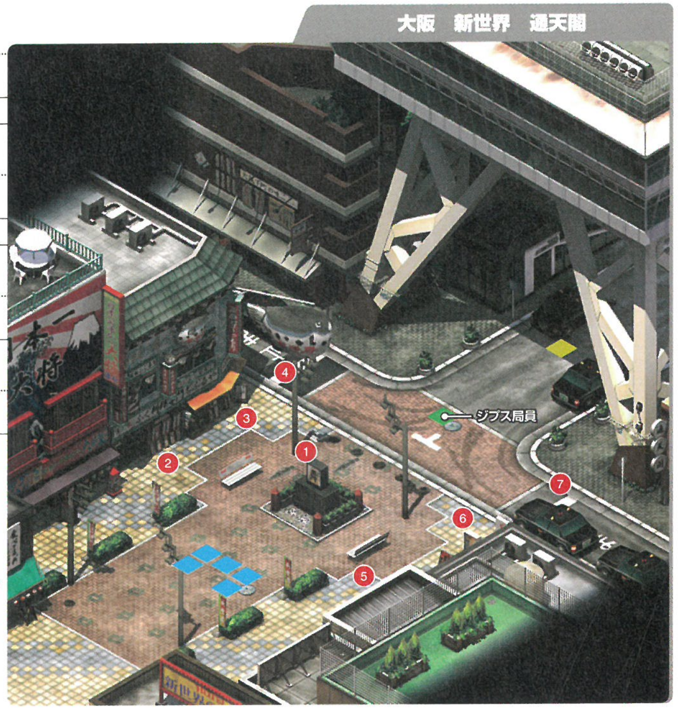
出撃条件

・なし

クリアボーナス

・1600EXP、4300マッカ

大阪　新世界　通天閣



◎マップ中のアイコン
❶…初期配置の敵
❶…敵の増援
■…味方出撃位置
■…NPC出撃位置
■…瘴気
■…目標地点

INTER MISSION

目的地を目指す敵を追いかけて撃破しなければいけないため、移動力が重要となる。「妖気迅雷」など移動力が上がる仲魔だけではなく、「呪縛」など敵の移動力を下げるスキルが使える仲魔もチームに入れよう。魔法攻撃が得意なキャラクターには火炎または電撃属性のスキルをセットしておくと、敵に大ダメージを与える機会が多い。



障害物を無視して移動できる「夢幻の具足」や「飛翔」を持つ仲魔がいれば、最短距離で敵を追いかけられる。

目的地防衛はジプス局員に任せる

バトルの内容はBATTLE 5-04と同じで、敵が目的地に到達するのを防ぐというもの。目的地近くに配置されるのが、プレイヤーが動かせるオトメではなく自動的に動くジプス局員になっているが、後方に4人配置できるため戦力は十分。目的地はジプス局員が死守してくれるので、主人公たちは敵の撃破に専念しよう。



ジプス局員のチームは「メディア」や「S闘気の装束」、「護りの盾」と防御系スキルが充実しているので安心。

戦力をふたつに分ける

敵が目的地に入るのをジプス局員が防いでくれているあいだに、主人公たちはマップ左上と右下へ進んで敵の数を減らしていこう。弱点属性を持つ敵が多いため、追いつくことさえできれば苦戦することはないだろう。強力なビフロンスは、こちらから攻撃しなければ移動を優先するので、無視してほかの敵を攻撃しよう。



ビフロンスは安易に手を出すと反撃でチームが壊滅することも。撃破を狙うときは火炎属性に強い仲魔で挑もう。

ENEMY DATA《敵データ》

No	移	Lv	種族	名称							スキル
1	3	45	堕天使	ビフロンス	―	無	―	耐	―	耐	アギダイン、マハラギ、渾身の一撃、火炎激化、耐電撃、獣の眼光、堕天の烙印
		32	邪神	バフォメット	耐	耐	耐	―	―	―	マハラギ、吸魔、ディアラハン、耐物理、耐氷結、火炎激化、混沌の波動
		36	邪龍	アスプ	―	耐	弱	―	吸	無	弱者必滅拳、火事場吸血、メディア、吸収追加、耐火炎、会心激化、邪念の波動
2	3	34	幽鬼	ロア	―	弱	―	―	―	無	パワーチャージ、エクスムーブ、三分の活泉、毒追加、魔力無効、霊障
		34	幽鬼	ロア	―	弱	―	―	―	無	パワーチャージ、エクスムーブ、三分の活泉、毒追加、魔力無効、霊障
		31	邪鬼	ウェンディゴ	―	弱	反	―	―	―	氷の乱舞、絶妙打、耐氷結、呪縛
3	3	34	鬼女	ユキジョロウ	―	弱	吸	―	―	―	マハブフ、マリンカリン、吸収追加、献身
		34	鬼女	ユキジョロウ	―	弱	吸	―	―	―	マハブフ、マリンカリン、吸収追加、献身
		33	堕天使	バルバトス	―	―	―	弱	吸	耐	渾身の一撃、嵐の乱舞、衝撃強化、会心激化、いけにえの盟約
4	3	22	魔獣	ケットシー	―	―	―	弱	耐	―	マハザン、マハラギ、会心の予言、火炎強化、獣の跳躍
		20	堕天使	バルバトス	―	―	―	弱	吸	耐	渾身の一撃、嵐の乱舞、衝撃強化、会心激化、いけにえの盟約
		20	堕天使	バルバトス	―	―	―	弱	吸	耐	渾身の一撃、嵐の乱舞、衝撃強化、会心激化、いけにえの盟約
5	3	33	闘鬼	ヨモツイクサ	―	無	―	―	弱	―	暗殺拳、アギ、石化追加、凶化
		33	闘鬼	ヨモツイクサ	―	無	―	―	弱	―	暗殺拳、アギ、石化追加、凶化
		33	闘鬼	ヨモツイクサ	―	無	―	―	弱	―	暗殺拳、アギ、石化追加、凶化
6	3	35	魔獣	ケットシー	―	―	―	弱	耐	―	マハザン、マハラギ、会心の予言、火炎強化、獣の跳躍
		33	妖獣	アーヴァンク	耐	弱	―	―	耐	―	なぎ払い、物理強化、猛反撃、勝利の息吹、妖気迅雷
		36	邪龍	アスプ	―	耐	弱	―	吸	無	弱者必滅拳、火事場吸血、メディア、吸収追加、耐火炎、会心激化、邪念の波動
7	3	35	魔獣	ケットシー	―	―	―	弱	耐	―	マハザン、マハラギ、会心の予言、火炎強化、獣の跳躍
		35	魔獣	ケットシー	―	―	―	弱	耐	―	マハザン、マハラギ、会心の予言、火炎強化、獣の跳躍
		32	天使	ライラ	―	―	無	耐	―	無	マハブフ、リカーム、雷の乱舞、エクスティール、氷結強化、天使の血杯

No	移	Lv	種族	名称							スキル

ENEMY DATA《敵増援データ》

No	移	Lv	種族	名称

No	移	Lv	種族	名称

No	移	Lv	種族	名称

No	移	Lv	種族	名称

No	移	Lv	種族	名称

No	移	Lv	種族	名称

No	移	Lv	種族	名称

No	移	Lv	種族	名称

BATTLE 5-06

5TH DAY THU 15:30～16:30



アリオトコア

シヴァとカーマを使った作戦でアリオトを撃墜することに成功した一行は、札幌に広がった毒素が人の活動可能レベルまで減少したという報告を受け、札幌へ向かう。

札幌 大通 5プラ前交差点

勝利条件

・アリオトコアの撃破

敗北条件

・主人公たちの全滅

出撃条件

・なし

クリアボーナス

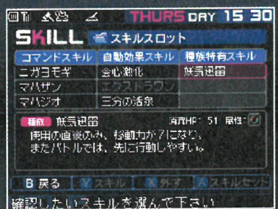
・1700EXP、4700マッカ



◎マップ中のアイコン
- 1…初期配置の敵
- 1…敵の増援
- ■…味方出撃位置
- ■…NPC出撃位置
- ■…瘴気
- ■…目標地点

INTER MISSION

BATTLE 5-01と同様に、毒素によって戦闘以外でもダメージを受けることがあるので、「メディア」や「妖精の粉」などまとめて回復できるスキルを持つ仲魔を揃えておこう。毒素の効果は主人公が中和剤散布装置を設置するまで続くので、主人公のチームには1回の行動で遠くまで移動できる妖獣や魔獣を入れておくこと。



遠くから一気に装置設置場所まで移動するために、「妖気迅雷」など移動力が上がるスキルを利用しよう。

…敵の数を減らしてから設置する

このバトルは、アリオトコアやアリオトの毒素でHPが減らされることが多く、早めに毒素を無効化する装置を設置したくなるが、効果は装置が4回行動順を迎えると切れてしまう。早くに設置してアリオトコアとの戦闘まえに効果が切れると、厳しい戦いを強いられるので、敵を2チームぐらいまで減らしてから設置しよう。



装置を設置するまえにアリオトコアと戦闘すると、「毒素防衛」でバトル開始時に大ダメージを受けてしまう。

…装置設置後は一気に攻める

装置を設置するとマップ上のすべての毒素が無効化される。余計なダメージを受けることがなくなるので、全員でアリオトコアの近くまで移動して集中攻撃を仕掛けよう。マップの周囲から増援として敵が出現するが、毒素が無効化できる時間は限られているのでアリオトコアだけを攻撃し続けること。



装置の行動順が回ってくると、中和剤の残量が表示される。これが無くなるまでに勝負を決めよう。

ENEMY DATA《敵データ》

No	移	Lv	種族	名称							スキル
1	0	45	廉貞星	アリオトコア	ー	耐	ー	吸	弱	無	刻印の翼、ジオダイン、ギガジャマ、電撃強化、魔力無効、獣の眼光、廉貞星の証
		ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー
		ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー
2	2	39	邪鬼	レギオン	耐	弱	ー	弱	ー	耐	ペトラレイ、マハブフ、耐物理、邪念呪縛
		39	邪鬼	レギオン	耐	弱	ー	弱	ー	耐	ペトラレイ、マハブフ、耐物理、邪念呪縛
		36	邪龍	アスプ	ー	弱	弱	ー	吸	無	弱者必滅拳、火事場吸血、吸収追加、衝撃無効、会心激化、邪念の波動
3	3	34	幽鬼	ロア	ー	弱	ー	ー	ー	無	パワーチャージ、エクスムーブ、三分の活泉、毒追加、魔力無効、霊障
		38	龍王	ゲンブ	耐	ー	無	弱	ー	ー	パワーチャージ、暴れまくり、エクスガード、氷結無効、龍胴絞め
		38	龍王	ゲンブ	耐	ー	無	弱	ー	ー	パワーチャージ、暴れまくり、エクスガード、氷結無効、龍胴絞め
4	4	39	邪鬼	レギオン	耐	弱	ー	弱	ー	耐	ペトラレイ、マハブフ、耐物理、邪念呪縛
		38	龍王	ゲンブ	耐	ー	無	弱	ー	ー	パワーチャージ、暴れまくり、エクスガード、氷結無効、龍胴絞め
		38	霊鳥	ヴィゾフニル	ー	ー	ー	吸	弱	ー	マハジオ、吸魔、迅速の寄せ、エクストラワン、飛翔天駆
5	5	34	鬼女	ユキジョロウ	ー	ー	ー	ー	ー	ー	マハブフ、マリンカリン、吸収追加、献身
		39	霊鳥	ヴィゾフニル	ー	弱	反	耐	ー	ー	マハジオ、吸魔、迅速の寄せ、エクストラワン、飛翔天駆
		39	邪鬼	レギオン	弱	ー	耐	耐	ー	耐	ペトラレイ、マハブフ、耐物理、邪念呪縛
6	3	37	幻魔	クーフーリン	耐	ー	弱	耐	反	ー	マハジオ、捨身の一撃、貫通、物理強化、真・夢幻の具足
		37	妖精	ローレライ	ー	ー	ー	耐	耐	弱	マリンカリン、ディアラハン、アムリタ、見覚えの急成長、グリモア、妖精の粉
		37	神獣	ハクタク	ー	耐	耐	耐	弱	ー	ディアラマ、パララレイ、アギダイン、耐状態異常、勇者の精神、瞬転の舞

No	移	Lv	種族	名称							スキル

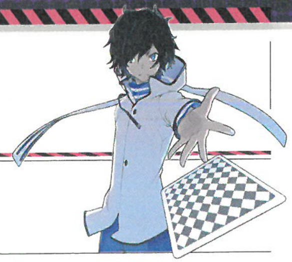
No	移	Lv	種族	名称							スキル

ENEMY DATA《敵増援データ》

No	移	Lv	種族	名称
1	0	42	廉貞	アリオト
		ー	ー	ー
		ー	ー	ー
2	4	39	邪鬼	レギオン
		38	龍王	ゲンブ
		38	霊鳥	ヴィゾフニル
3	5	34	鬼女	ユキジョロウ
		39	霊鳥	ヴィゾフニル
		39	邪鬼	レギオン
4	3	34	幽鬼	ロア
		38	龍王	ゲンブ
		38	龍王	ゲンブ
5	5	34	鬼女	ユキジョロウ
		39	霊鳥	ヴィゾフニル
		39	邪鬼	レギオン
6	3	37	幻魔	クーフーリン
		37	妖精	ローレライ
		37	神獣	ハクタク

BATTLE 5-07

5TH DAY THU | 19:00～19:30 |



崩壊する日常

ヤマトから「ポラリス」の存在と、彼の真意を聞いた主人公たちは衝撃を受ける。それぞれが新事実について考えるなか、悪魔使い同士が争う場面に遭遇する。

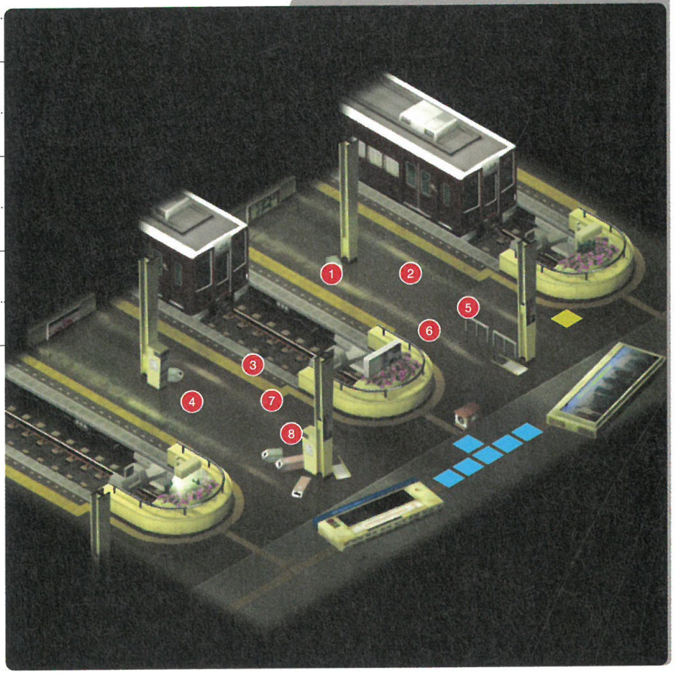
勝利条件
・すべてのアプリ使用者の撃破

敗北条件
・主人公たちの全滅

出撃条件
・なし

クリアボーナス
・1800EXP、4800マッカ

大阪 梅田 桟急線ホーム



◎マップ中のアイコン
❶…初期配置の敵
❶…敵の増援
■…味方出撃位置
■…NPC出撃位置
■…瘴気
■…目標地点

INTER MISSION

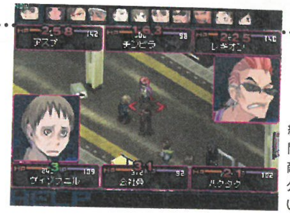
敵対するチームのリーダーは必ず人間なので、こちらのリーダーに「同族の心得・攻」と「同族の心得・防」をセットしておけば有利に戦える。さらに「飛翔」や「夢幻の具足」を持つ仲魔がいれば、線路を飛び越えて移動できるようになって縦横無尽に立ち回れる。攻撃役のチームにはこれらのスキルと仲魔を入れておこう。



「同族の心得・攻」があればリーダーに大ダメージを与えられる。強力な仲魔がいれば1回の戦闘で撃破も可能。

さきに片方の陣営を壊滅させよう

このバトルは線路を挟み、マップ上と下の陣営、主人公たちの三つ巴となる。線路を越えられない敵は主人公たちがいるほうへ向かってくるため、初期位置で待機していると挟撃される。まずは全員でマップ上か下の敵を殲滅しよう。後方の安全を確保したら、HPの高いチームを前面に出して残りの敵と戦うといい。



線路を越えられる敵は開始直後から他陣営の敵と戦闘に入る。主人公たちはHPが減っている敵を攻撃しよう。

有用なスキルをクラックしよう

出現する敵には「Sメディア」や「護りの盾」など今後のバトルで役立つスキルを持つものが多いので、これらを開始まえのスキルクラックで指定しておきたい。遠くの敵を指定した場合は、他陣営の敵に倒されるまえに、「妖気迅雷」などを使って最小の行動回数で敵のもとまで移動して攻撃を仕掛けよう。



緑のステージが2以上のキャラクターがいれば、同じ敵から複数のスキルをクラックすることも可能となる。

ENEMY DATA《敵データ》

No	移	Lv	種族	名称							スキル
1	5	38	人間	暴力団幹部	ー	ー	ー	ー	耐	ー	マハザン、嵐の乱舞、リカーム、衝撃強化、耐衝撃、勇者の精神、S窮地の練気
		39	霊鳥	ヴィゾフニル	ー	ー	ー	吸	弱	ー	マハジオ、吸魔、神速の寄せ、エクストラワン、飛翔天駆
		33	妖獣	アーヴァンク	耐	弱	ー	ー	耐	ー	なぎ払い、物理強化、猛反撃、勝利の息吹、妖気迅雷
2	3	38	人間	チンピラ	ー	ー	無	ー	ー	ー	ブフダイン、ジオダイン、なぎ払い、氷結無効、神速の寄せ、Sグリモア
		36	邪龍	アスプ	ー	弱	弱	ー	吸	無	弱者必滅拳、火事場吸血、吸収追加、衝撃無効、会心激化、邪念の波動
		39	邪鬼	レギオン	耐	弱	ー	弱	ー	耐	ペトラレイ、マハブフ、耐物理、邪念呪縛
3	5	38	人間	会社員	ー	ー	ー	耐	ー	ー	弱者必滅拳、マリンカリン、雷の乱舞、耐電撃、グリモア、Sメディア
		39	霊鳥	ヴィゾフニル	ー	ー	ー	吸	弱	ー	マハジオ,吸魔、神速の寄せ、エクストラワン、飛翔天駆
		37	魔獣	ハクタク	ー	耐	耐	耐	弱	ー	ディアラマ、パララレイ、アギダイン、耐状態異常、勇者の精神、瞬転の舞
4	3	38	人間	工事作業員	ー	無	ー	ー	ー	ー	アギダイン、マハラギ、火炎無効、封技追加、S窮地の練気
		35	女神	ブリジット	ー	無	弱	耐	ー	無	メディア、炎の乱舞、護りの盾、火炎無効、みかわし、火炎強化、女神の慈愛
		36	闘鬼	ヨモツイクサ	ー	無	ー	ー	弱	ー	暗殺拳、アギ、石化追加、猛反撃、迅速の寄せ、大凶化
5	3	39	人間	青年	ー	ー	ー	耐	耐	ー	ディアラハン、吸魔、耐衝撃、耐電撃、吸収追加、S闘気の装束
		37	妖精	ローレライ	ー	ー	ー	耐	耐	弱	マリンカリン、ディアラハン、アムリタ、見覚えの急成長、グリモア、妖精の粉
		37	妖精	ローレライ	ー	ー	ー	耐	耐	弱	マリンカリン、ディアラハン、アムリタ、見覚えの急成長、グリモア、妖精の粉
6	3	39	人間	チンピラ	ー	ー	ー	ー	ー	ー	火事場吸血、渾身の一撃、物理強化、勝利の息吹、S烈攻の秘法
		35	魔獣	ケットシー	ー	ー	ー	弱	耐	ー	マハザン、マハラギ、会心の予言、火炎強化、獣の跳躍
		37	幻魔	クーフーリン	耐	ー	弱	耐	反	ー	マハジオ、捨身の一撃、貫通、物理強化、真・夢幻の具足
7	3	39	人間	女性社員	ー	ー	ー	ー	ー	ー	パワーチャージ、神速の寄せ、エクストラワン、戦神の加護、S絶一門・魔力
		39	邪鬼	レギオン	耐	弱	ー	弱	ー	耐	ペトラレイ、マハブフ、耐物理、邪念呪縛
		40	邪鬼	レギオン	耐	弱	ー	弱	ー	耐	ペトラレイ、マハブフ、耐物理、邪念呪縛
8	3	39	人間	会社員	ー	ー	ー	ー	ー	無	渾身の一撃、魔力無効、貫通、双手、S解守の秘法
		33	闘鬼	ヨモツイクサ	ー	無	ー	ー	弱	ー	暗殺拳、アギ、渾身の一撃、石化追加、物理強化、凶化
		33	堕天使	バルバトス	ー	ー	ー	弱	吸	耐	渾身の一撃、嵐の乱舞、衝撃強化、会心激化、いけにえの盟約

ENEMY DATA《敵増援データ》

No	移	Lv	種族	名称

No	移	Lv	種族	名称

No	移	Lv	種族	名称

No	移	Lv	種族	名称

No	移	Lv	種族	名称

No	移	Lv	種族	名称

No	移	Lv	種族	名称

No	移	Lv	種族	名称

DEVIL SURVIVOR 2 デビルサバイバー2

6th DAY 決別の金曜日

ヤマトの提案にゆれる仲間たち

主人公たちに自分の知る情報を明かしたヤマトは、さらに自らの望む未来を語り、理想世界実現のため協力してほしいと求めてくる。この一件を契機に、自分たちの望む未来をそれぞれに考え始める仲間たち。セプテントリオンという共通の大きな敵を前に団結はしつつも、彼らの心は少しずつすれ違い始めていく。



この日は、各所で仲間たちの葛藤が見られる。ヤマトに協力するか否か。彼らの悩みは深まっていく。

●キーパーソン

◆ロナウド



ヤマト打倒のため独自に情報収集をしていた彼は、謎の魔方陣を発見する。これこそが、ミザール打倒の鍵となる。

◆ヤマト



ミザール対策のためには強力なエネルギーが必要。主人公らの求めに対し、ヤマトはついに奥の手を使うことを決める。

◆イオ



ミザールを倒すための力を得るため、悪魔降ろしの寄り依に選ばれる。命の危険を顧みず、仲間のために彼女は危険な任務に挑む。

SEPTENTRION（侵略者）

無限の戦力を持つ敵に対抗せよ

東京に出現した6体目のセプテントリオン・ミザールは、攻撃を受けると分裂して増殖し、時間が経つと巨大化、さらに戦闘力が増していくという危険な相手だった。ジプスは数で対抗するが、無尽蔵に増える相手に対し決定的なダメージを与えることはできない。この終わりのない戦いに、終止符を打つ手段はあるのか!?



末端の小さなミザールをどれだけ倒してもキリがない。分裂させずに、一気にミザールを滅ぼす方法とは……。

●今日の侵略者



◆ミザール

攻撃を加えると分裂し、その分裂したミザールが個々に戦闘活動を行なう。倒すためには一撃での破壊が求められる。

EVENT（イベント）

志をともにする仲間の選択

6日目の夜には、ついに仲間たち全員が自分の目的を決定する。これにより、志を同じくするものたちが集まってそれぞれ陣営を形成し、結果、これまでともに戦ってきた仲間たちが別の陣営に分かれることになる。各陣営はそれぞれダイチ、ヤマト、ロナウドをリーダーとしており、6日目の最後のイベント「ダイチの誘い」、「ヤマトの誘い」、「ロナウドの誘い」のいずれかで、主人公は彼らのうち誰と行動をともにするかを決定することになる。なお、陣営を決定する際は、イベント発生後に返事を保留することもできる。ひとまず3つすべてのイベントを見て全陣営の主張を聞き、メンバーを再確認してから改めて協力を申し出るといい。



力を合わせてミザールを倒すことに成功するものの、考えの違いから仲間同士の対立は避けられない状態に。



イベント後は、ここで態度を保留できる。このあとは、ほかのリーダーのイベントを見ることも可能だ。

BATTLE（バトル）

特殊なイベントバトルがふたつある

BATTLE 6-01は、BATTLE 3-06と同じくクリアしなくてもストーリーが進展する特殊なイベントバトル。やはり同様に、難度は高いもののクリアすれば特殊な悪魔合体が可能となるので、戦力に自信があれば挑戦してみよう。また、BATTLE 6-05は、デラデカとのイベントを進めてきている場合のみ挑戦できるイベントバトル。このイベントバトルをクリアすると、同様に特殊な悪魔合体が可能となる。



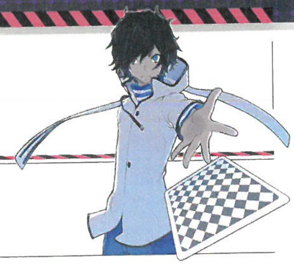
BATTLE 6-05は、名古屋に出没する謎の人物・デラデカとのイベントを進めていないと発生しない。

●発生するバトル一覧

No.	発生時刻	発生場所		イベント名	敵レベル	解説
6-01	08:00～10:00	大阪	新今宮　フェスティバルゲート	幸運の神様	35～50	P126
6-02	10:00～11:00	東京	池袋　サンセット通り	とりとめなき襲来	41～45	P128
6-03	12:00～13:00	富士山	火口　クサビ施設	崩壊する結界	29～44	P130
6-04	12:30～16:00	東京	渋谷　宮下公園	ラウファーダ	39～46	P132
6-05	17:00～18:00	名古屋	伏見　立体駐車場	デラデカとの約束	42～57	P134
6-06	18:30	東京	新宿　都庁前広場	龍脈の龍	38～50	P136
6-07	19:00～20:00	東京	新宿　都庁屋上	食物無限連鎖	44～50	P138
6-08	22:00～22:30	名古屋	久屋大通　名古屋支局	ロナウド立つ	42～55	P140
─	06:30～12:30	東京	六本木　ヒルズ	フリーバトル	32～39	─
─	06:30～12:30	名古屋	栄　センタリングパーク	フリーバトル	34～39	─
─	13:00～18:30	東京	霞ヶ関　日比谷公園	フリーバトル	36～47	─
─	13:00～18:30	大阪	新世界　通天閣	フリーバトル	37～44	─
─	19:00～23:30	東京	青山　青山霊園	フリーバトル	37～46	─
─	19:00～23:30	大阪	新世界　通天閣	フリーバトル	37～46	─

BATTLE 6-01

6TH DAY FRI 08:00 ~ 10:00



幸運の神様

連絡を受けて向かった場所で、主人公たちは悪魔が持つマッカを狙う悪魔を発見する。主人公たちもマッカを持っているのを知るとその悪魔は襲いかかってきた。

勝利条件
・すべての悪魔の撃破

敗北条件
・主人公たちの全滅

出撃条件
・なし

クリアボーナス
・2000EXP、5100マッカ

大阪 新今宮 フェスティバルゲート



◎マップ中のアイコン
❶…初期配置の敵
❶…敵の増援
■…味方出撃位置
■…NPC出撃位置
■…瘴気
■…目標地点

INTER MISSION

このバトルは10:30以降に消えてしまうが、必ずしもやる必要はない。戦力に自信がないときはスルーしてしまってもいいだろう。バトルを行なう場合は、ビリケンが「しばきまくり」を使わないように、マッカを増やしておこう。そうすればビリケンは1000マッカずつ奪っていく「いただきマッカ」を使い続けるため安全に戦える。



所持金が3万マッカほどあれば、ビリケンが「しばきまくり」を使い出すまえに倒すことができる。

◎…初期配置の近くで悪魔を迎撃する

敵は、ビリケンとそれ以外の悪魔というふたつの陣営。ビリケンは悪魔を追いかけ、悪魔は主人公たちの近くにある敵脱出地点を目指す。遠く離れた悪魔を倒そうとしても移動力が足りず、結局はビリケンに倒されてしまうので、主人公たちはあまり動かず近づいてきた敵の迎撃に専念したほうが効率よく戦える。



悪魔たちは脱出ポイントを目指しているとはいえ、攻撃範囲内に主人公たちがいれば攻撃してくるので注意。

◎…マッカが尽きるまえに倒そう

ビリケンは「いただきマッカ」でこちらの所持マッカを1000マッカずつ奪う。このスキルではダメージを受けないので、ビリケンの攻撃で撃破される心配はない。ただし所持マッカが1000未満になると、大ダメージを与える「しばきまくり」を使うようになる。この状態になるまえに物理攻撃をくり返して撃破しよう。



このセリフ以降の戦闘では「しばきまくり」を使ってくる。つねにHPは最大まで回復しておきたい。

ENEMY DATA《敵データ》

No	移	Lv	種族	名称							スキル
1	5	50	魔人	ビリケン	ー	耐	耐	耐	耐	無	火事場吸血、いただきマッカ、しばきまくり、もうかりマッカ、食いしばり、勝利の息吹、夢幻の住人
		47	霊鳥	ヴィゾフニル	ー	ー	ー	吸	弱	ー	マハジオ、吸魔、神速の寄せ、エクストラワン、飛翔天駆
		47	霊鳥	ヴィゾフニル	ー	ー	ー	吸	弱	ー	マハジオ、吸魔、神速の寄せ、エクストラワン、飛翔天駆
2	3	43	妖獣	モスマン	ー	無	耐	弱	ー	弱	メディア、マハザン、食いしばり、衝撃強化、神速の寄せ、妖気迅雷
		43	妖獣	モスマン	ー	無	耐	弱	ー	弱	メディア、マハザン、妖気迅雷
		37	妖精	ローレライ	ー	ー	ー	耐	耐	弱	マリンカリン、ディアラハン、アムリタ、見覚えの急成長、グリモア、妖精の粉
3	2	39	邪鬼	レギオン	耐	弱	ー	弱	ー	耐	ペトラレイ、マハブフ、耐物理、邪念呪縛
		36	闘鬼	ヨモツイクサ	ー	無	ー	ー	弱	ー	暗殺拳、アギ、石化追加、猛反撃、迅速の寄せ
		36	闘鬼	ヨモツイクサ	ー	無	ー	ー	弱	ー	暗殺拳、アギ、石化追加、猛反撃、迅速の寄せ
4	5	34	幽鬼	ロア	ー	弱	ー	ー	ー	無	パワーチャージ、エクスムーブ、三分の活泉、毒追加、魔力無効、霊障
		39	霊鳥	ヴィゾフニル	ー	ー	ー	吸	弱	ー	マハジオ、吸魔、神速の寄せ、エクストラワン、飛翔天駆
		39	霊鳥	ヴィゾフニル	ー	ー	ー	吸	弱	ー	マハジオ、吸魔、神速の寄せ、エクストラワン、飛翔天駆
5	2	39	邪鬼	レギオン	耐	弱	ー	弱	ー	耐	ペトラレイ、マハブフ、耐物理、邪念呪縛
		39	邪鬼	レギオン	耐	弱	ー	弱	ー	耐	ペトラレイ、マハブフ、耐物理、邪念呪縛
		36	邪龍	アスプ	ー	弱	弱	ー	吸	無	弱者必滅拳、火事場吸血、吸収追加、衝撃無効、会心激化、邪念の波動
6	3	43	妖獣	パズス	ー	ー	弱	ー	無	耐	万魔の乱舞、嵐の乱舞、衝撃無効、衝撃強化、混沌の波動
		36	邪龍	アスプ	ー	弱	弱	ー	吸	無	弱者必滅拳、火事場吸血、吸収追加、衝撃無効、会心激化、邪念の波動
		36	邪龍	アスプ	ー	弱	弱	ー	吸	無	弱者必滅拳、火事場吸血、吸収追加、衝撃無効、会心激化、邪念の波動
7	2	39	邪鬼	レギオン	耐	弱	ー	弱	ー	耐	ペトラレイ、マハブフ、耐物理、邪念呪縛
		38	龍王	ゲンブ	耐	ー	無	弱	ー	ー	パワーチャージ、暴れまくり、エクスガード、氷結無効、龍胴絞め
		38	龍王	ゲンブ	耐	ー	無	弱	ー	ー	パワーチャージ、暴れまくり、エクスガード、氷結無効、龍胴絞め
8	3	35	魔獣	ケットシー	ー	ー	ー	弱	耐	ー	ペトラレイ、マハブフ、耐物理、邪念呪縛
		35	魔獣	ケットシー	ー	ー	ー	弱	耐	ー	パワーチャージ、暴れまくり、エクスガード、氷結無効、龍胴絞め
		37	妖精	ローレライ	ー	ー	ー	無	耐	弱	マリンカリン、ディアラハン、アムリタ、見覚えの急成長、グリモア、電撃無効、妖精の粉

ENEMY DATA《敵増援データ》

No	移	Lv	種族	名称

No	移	Lv	種族	名称

No	移	Lv	種族	名称

No	移	Lv	種族	名称

No	移	Lv	種族	名称

No	移	Lv	種族	名称

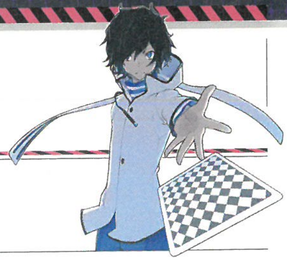
No	移	Lv	種族	名称

No	移	Lv	種族	名称

BATTLE 6-02

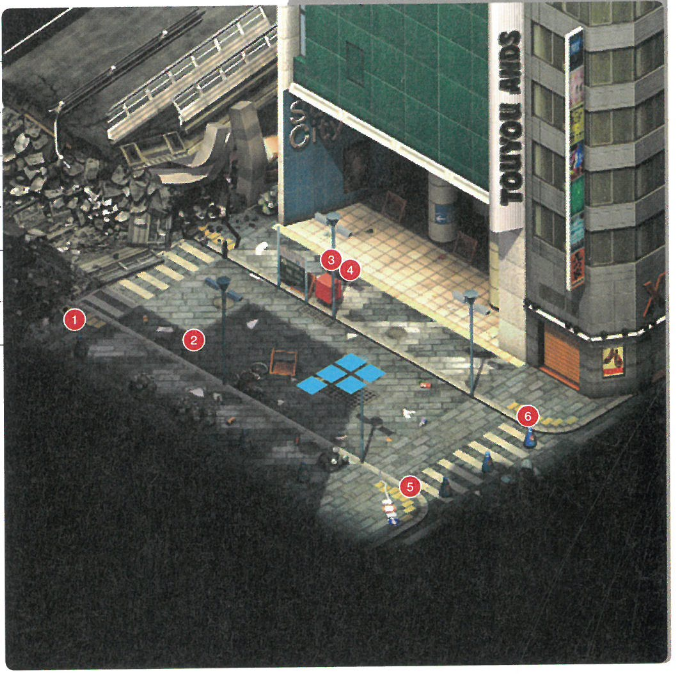
6TH DAY FRI | 10:00～11:00 |

とりとめなき襲来



サンセット通りで新たなセプテントリオン「ミザール」を発見した主人公たちは、ミザール本体を攻撃したことにより分裂したミザールを排除するために携帯を構える。

東京　池袋　サンセット通り



【勝利条件

・すべての悪魔の撃破

【敗北条件

・主人公たちの全滅

【出撃条件

・なし

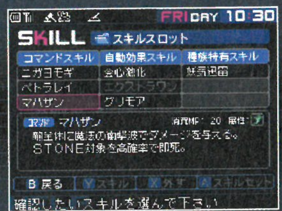
【クリアボーナス

・2200EXP、5500マッカ

◎マップ中のアイコン
- ❶…初期配置の敵
- ❶…敵の増援
- ■…味方出撃位置
- ■…NPC出撃位置
- ■…瘴気
- ■…目標地点

INTER MISSION

ミザールは魔力属性の攻撃に弱いので状態異常にさせやすい。「ペトラレイ」や「石化追加」を利用して石化させれば、衝撃属性のスキルで簡単に倒せる。これらのスキルがない場合は、弱点となる火炎と氷結属性のスキルを連発しよう。物理属性では効果的なダメージを与えられないので、他属性の攻撃主体でチームを組むこと。



石化した敵を追撃するために、「マハザン」のような衝撃属性のスキルを持つ仲魔を多く連れていこう。

ミザールを優先して倒そう

ミザールは、「成長促進」を使ったあと2回行動順が回ってくると、サイズが大きくなって能力値やスキルがパワーアップする。さらに、その状態のミザールに攻撃を仕掛けて倒し切れないともう1チーム小型ミザールが出現してしまう。時間をかけると敵の数が増えていくだけなので、最大火力で1チームずつすばやく倒していこう。



サイズが大きくなると氷結、電撃、衝撃属性に対する耐性が強化され、有効な攻撃手段が減ってしまう。

いちばん遠いチームの対処方法

いちばん遠い❶はバトル開始と同時に「成長促進」を使ってくるため、普通に戦っていてはパワーアップを阻止するのは難しい。パワーアップを防ぐためには、「妖気迅雷」と「ペトラレイ」など石化手段を持った仲魔をいっしょのチームにして、そのチームが最短距離を進んで石化させる戦法をとろう。



魔力属性が弱点なので状態異常にしやすい。「ペトラレイ」や「石化追加」を利用して、石化させよう。

ENEMY DATA《敵データ》

No	移	Lv	種族	名称							スキル
❶	2	45	武曲星	ミザール	耐	弱	弱	耐	無	弱	百烈突き、衝撃無効、武曲星の証
		45	武曲星	ミザール	耐	弱	弱	耐	無	弱	百烈突き、衝撃無効、武曲星の証
		45	武曲星	ミザール	耐	弱	弱	耐	無	弱	百烈突き、衝撃無効、武曲星の証
❷	2	45	武曲星	ミザール	耐	弱	弱	耐	無	弱	百烈突き、衝撃無効、武曲星の証
		45	武曲星	ミザール	耐	弱	弱	耐	無	弱	百烈突き、衝撃無効、武曲星の証
		45	武曲星	ミザール	耐	弱	弱	耐	無	弱	百烈突き、衝撃無効、武曲星の証
❸	2	45	武曲星	ミザール	耐	弱	弱	耐	無	弱	百烈突き、衝撃無効、武曲星の証
		45	武曲星	ミザール	耐	弱	弱	耐	無	弱	百烈突き、衝撃無効、武曲星の証
		45	武曲星	ミザール	耐	弱	弱	耐	無	弱	百烈突き、衝撃無効、武曲星の証
❹	2	45	武曲星	ミザール	耐	弱	弱	耐	無	弱	百烈突き、衝撃無効、武曲星の証
		45	武曲星	ミザール	耐	弱	弱	耐	無	弱	百烈突き、衝撃無効、武曲星の証
		45	武曲星	ミザール	耐	弱	弱	耐	無	弱	百烈突き、衝撃無効、武曲星の証
❺	3	42	魔獣	ヌエ	－	弱	耐	反	－	耐	ジオダイン、パララレイ、貫通、会心激化、跳躍自在
		41	堕天使	ニスロク	－	無	弱	－	－	耐	マハラギ、弱者必滅拳、護りの盾、五分の魔脈、火炎激化、いけにえの盟約
		41	堕天使	ニスロク	－	無	弱	－	－	耐	マハラギ、弱者必滅拳、護りの盾、五分の魔脈、火炎激化、いけにえの盟約
❻	3	42	天使	アニエル	耐	－	無	耐	耐	－	吸魔、暴れまくり、神速の寄せ、氷結無効、天使の血杯
		42	鬼女	イシュタム	耐	－	－	弱	弱	－	ディアラハン、死神の点呼、五分の魔脈、慈母の献身
		42	鬼女	イシュタム	耐	－	－	弱	弱	－	ディアラハン、死神の点呼、五分の魔脈、慈母の献身

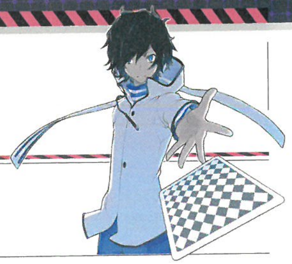
ENEMY DATA《敵増援データ》

No	移	Lv	種族	名称

BATTLE 6-03

6TH DAY FRI 12:00～13:00

崩壊する結界



都庁にある方陣を使って龍脈を具現化するという作戦で、主人公たちは富士山のクサビ施設にやってきた。一行は、クサビを抜くためにコードを送信する装置を目指す。

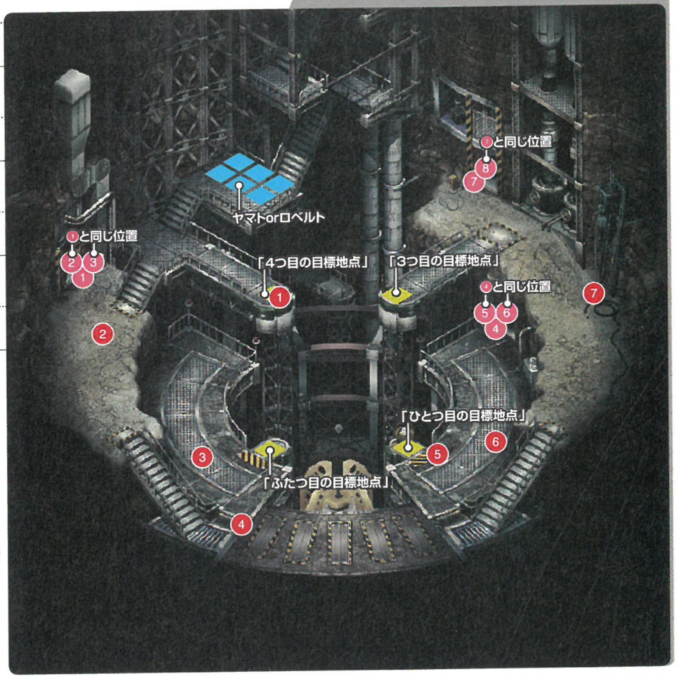
勝利条件
・すべての封印を解除

敗北条件
・主人公たちの全滅

出撃条件
・なし

クリアボーナス
・2300EXP、5900マッカ

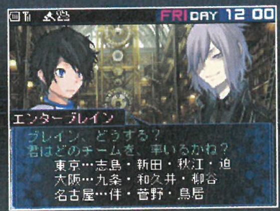
富士山　火口　クサビ施設



◎マップ中のアイコン
1…初期配置の敵
1…敵の増援
■…味方出撃位置
■…NPC出撃位置
■…瘴気
■…目標地点

INTER MISSION

BATTLE 4-07と同じく、開始まえに主人公がどの部隊に属するかの選択が発生する。選んだ部隊のメンバーが戦闘に参加するので、そのメンバーに回復スキルなどをセットしよう。また、このバトルのマップは高低差があるため、障害物や段差を無視できる「飛翔」や「夢幻の具足」といったスキルを持つ仲魔をチームに入れておきたい。



これまでに死亡してしまったキャラクターがいる場合は、ヤマトやロナウドが代わりとして入ることになる。

指定ポイントを目指して進む

最初の目的は、クサビを抜くためにコードを送信する装置を起動すること。指定された場所はマップ右下にあるのでそこを目指して進もう。ただし、全員が階段を使うと、敵に進路を塞がれたときに攻撃できる機会が限られて時間がかかってしまう。高低差を無視できるチームが先行して敵を撃破しにいこう。



高低差を無視できるチームが先行することで、あとから続くチームがスムーズに移動できるようになる。

コード送信場所へ移動しよう

装置が起動したあとはマップの左下、右上、左上の3カ所を順番に巡ってコードを送信する。始めのコードを送信するとつぎの場所が示されるので、いま表示されている場所を目指すチームと次の場所を目指すチームに分けて移動すると効率がいい。それぞれの場所を目指すときは敵を撃破しながら進む必要がある。



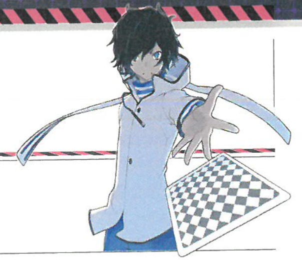
つぎにコードを送信する位置にさきに移動しておこう。近くに1チーム配置しておき、敵の排除を任せるといい。

ENEMY DATA《敵データ》

No	移	Lv	種族	名称							スキル
1	2	39	邪鬼	レギオン	耐	弱	−	弱	−	耐	ペトラレイ、マハブフ、耐物理、邪念呪縛
		39	邪鬼	レギオン	耐	弱	−	弱	−	耐	ペトラレイ、マハブフ、耐物理、邪念呪縛
		42	鬼女	イシュタム	耐	−	−		弱	耐	ディアラハン、死神の点呼、五分の魔脈、慈母の献身
2	2	39	邪鬼	レギオン	耐	弱	−	弱	−	耐	ペトラレイ、マハブフ、耐物理、邪念呪縛
		38	龍王	ゲンブ	耐	−	無	弱	−	−	パワーチャージ、暴れまくり、エクスガード、氷結無効、龍胴絞め
		38	龍王	ゲンブ	耐	−	無	弱	−	−	パワーチャージ、暴れまくり、エクスガード、氷結無効、龍胴絞め
3	3	42	魔獣	ヌエ	−	弱	耐	反	−	耐	ジオダイン、パララレイ、貫通、会心激化、跳躍自在
		42	魔獣	ヌエ	−	弱	耐	反	−	耐	ジオダイン、パララレイ、貫通、会心激化、跳躍自在
		42	魔獣	ヌエ	−	弱	耐	反	−	耐	ジオダイン、パララレイ、貫通、会心激化、跳躍自在
4	5	43	妖獣	モスマン	−	無	耐	弱	−	弱	メディア、マハザン、食いしばり、衝撃強化、神速の寄せ、妖気迅雷
		39	霊鳥	ヴィゾフニル	−	−	−	吸	弱	−	マハジオ、吸魔、神速の寄せ、エクストラワン、飛翔天駆
		39	霊鳥	ヴィゾフニル	−	−	−	吸	弱	−	マハジオ、吸魔、神速の寄せ、エクストラワン、電撃激化、飛翔天駆
5	2	29	邪鬼	レギオン	−	−	−	−	無	弱	マハザン、ディアラマ、みかわし、飛翔
		41	幽鬼	ピシャーチャ	−	−	−	−	無	弱	マハザン、ディアラマ、みかわし、飛翔
		41	幽鬼	ピシャーチャ	−	−	−	−	無	弱	マハザン、ディアラマ、みかわし、飛翔
6	3	43	鬼神	タケミカヅチ	−	−	−	反	弱	耐	マハジオ、千烈突き、物理強化、食いしばり、電撃激化、鬼神双手
		43	闘鬼	ラームジェルグ	−	−	−	弱	−	弱	渾身の一撃、パワーチャージ、五分の活泉、大凶化
		43	闘鬼	ラームジェルグ	−	−	−	弱	−	弱	渾身の一撃、パワーチャージ、五分の活泉、大凶化
7	3	43	妖獣	モスマン	−	無	耐	弱	−	弱	メディア、マハザン、食いしばり、衝撃激化、神速の寄せ、妖気迅雷
		43	妖獣	モスマン	−	無	耐	弱	−	弱	メディア、マハザン、妖気迅雷
		44	妖精	シルキー	−	弱	反	無	−	耐	メディア、ディアラハン、ブフダイン、電撃無効、氷結反射、妖精の粉

ENEMY DATA《敵増援データ》

No	移	Lv	種族	名称
1	2	39	邪鬼	レギオン
		38	龍王	ゲンブ
		38	龍王	ゲンブ
2	2	39	邪鬼	レギオン
		39	邪鬼	レギオン
		42	鬼女	イシュタム
3	3	42	魔獣	ヌエ
		42	魔獣	ヌエ
		42	魔獣	ヌエ
4	3	43	鬼神	タケミカヅチ
		43	闘鬼	ラームジェルグ
		43	闘鬼	ラームジェルグ
5	5	43	妖獣	モスマン
		39	霊鳥	ヴィゾフニル
		39	霊鳥	ヴィゾフニル
6	2	29	邪鬼	レギオン
		41	幽鬼	ピシャーチャ
		41	幽鬼	ピシャーチャ
7	2	42	魔獣	ヌエ
		42	魔獣	ヌエ
		43	闘鬼	ラームジェルグ
8	3	43	妖獣	モスマン
		43	妖獣	モスマン
		44	妖精	シルキー



BATTLE 6-04

6TH DAY FRI | 12:30～16:00 |

ラウファーダ

イオを依り代にして悪魔ルーグの復活を試みるが、無の地形侵食の影響で思念が保てず分裂してしまう。それを嗅ぎつけた悪魔が現われ、思念の欠片を狙うのだった。

東京 渋谷 宮下公園



勝利条件
・すべての悪魔の撃破

敗北条件
・ルーグの欠片を持ち去られる
・主人公たちの全滅

出撃条件
・なし

クリアボーナス
・2200EXP、6300マッカ

◎マップ中のアイコン
❶…初期配置の敵
❶…敵の増援
■…味方出撃位置
■…NPC出撃位置
■…瘴気
■…目標地点

INTER MISSION

ルーグの欠片を敵よりさきに回収するためには、「飛翔」や「夢幻の具足」など障害物を無視できるスキルが必要となる。階段の上にある欠片の回収に向かう2チームにはこれらのスキルを持つ仲魔を入れておくこと。あとは、弱点属性となる敵が多い衝撃属性のスキルと、それを強化するスキルを併せてセットしておくといい。



霊鳥や幻魔に「マハザン」などの衝撃属性スキルを継承させれば、移動だけでなく戦闘でも活躍できる。

◎…敵よりさきに欠片を回収

このバトルでは悪魔に欠片を奪い去られるのを防ぐため、敵よりさきに思念のある場所まで行く必要がある。ただし階段の上のものに関しては、初期配置から道沿いに進んだら到底間に合わないので、「飛翔」などを利用して最短距離を移動すること。全部拾ったあとは、敵の弱点を突いて攻撃していくといい。



「飛翔天駆」があれば最初の移動でここまで欠片に近づける。つぎの行動で確実に回収しておこう。

◎…欠片を拾った悪魔は早めに倒す

敵が欠片を拾うと道路沿いに3つの脱出ポイントが表示され、そこを目指すようになる。拾った敵が到達するとゲームオーバーとなってしまうので、対象の敵を覚えておき早めに撃破すること。敵よりさきに欠片に到達できそうにない場合は、あらかじめ脱出ポイントを目指して進軍するようにしたい。



敵が脱出ポイントを目指し始めたら、「邪念呪縛」で移動力と行動順番を遅くして時間を稼ごう。

ENEMY DATA《敵データ》

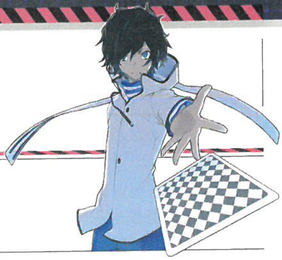
No	移	Lv	種族	名称							スキル
1	5	46	霊鳥	バイブ・カハ	耐	ー	ー	ー	弱	弱	会心の予言、ザンダイン、エクストラワン、飛翔天駆
		46	霊鳥	バイブ・カハ	ー	ー	ー	ー	弱	弱	会心の予言、ザンダイン、エクストラワン、飛翔天駆
		44	妖精	シルキー	ー	弱	反	無	ー	耐	メディア、ディアラハン、ブフダイン、電撃無効、氷結反射、妖精の粉
2	5	46	霊鳥	バイブ・カハ	耐	ー	ー	ー	弱	弱	会心の予言、ザンダイン、エクストラワン、飛翔天駆
		42	鬼女	イシュタム	耐	ー	ー	ー	弱	耐	ディアラハン、死神の点呼、五分の魔脈、慈母の献身
		42	鬼女	イシュタム	耐	ー	ー	ー	弱	耐	ディアラハン、死神の点呼、五分の魔脈、慈母の献身
3	5	46	霊鳥	バイブ・カハ	耐	ー	ー	ー	弱	弱	会心の予言、ザンダイン、エクストラワン、飛翔天駆
		44	邪龍	ヤム	ー	無	ー	ー	弱	無	ペトラレイ、万魔の乱舞、火炎無効、邪念の波動
		44	邪龍	ヤム	ー	無	ー	ー	弱	無	ペトラレイ、万魔の乱舞、火炎無効、邪念の波動
4	2	39	邪鬼	レギオン	耐	弱	ー	弱	ー	耐	ペトラレイ、マハブフ、耐物理、邪念呪縛
		41	龍王	ゲンブ	耐	ー	反	弱	ー	ー	パワーチャージ、暴れまくり、渾身の一撃、エクスガード、氷結反射、耐物理、龍胴絞め
		41	龍王	ゲンブ	耐	ー	反	弱	ー	ー	パワーチャージ、暴れまくり、渾身の一撃、エクスガード、氷結反射、耐物理、龍胴絞め
5	3	43	妖獣	モスマン	ー	無	耐	弱	ー	弱	メディア、マハザン、食いしばり、衝撃強化、神速の寄せ、妖気迅雷
		42	天使	アニエル	耐	ー	無	耐	耐	ー	吸魔、暴れまくり、神速の寄せ、氷結無効、天使の血杯
		42	天使	アニエル	耐	ー	無	耐	耐	ー	吸魔、暴れまくり、神速の寄せ、氷結無効、天使の血杯
6	3	43	妖獣	モスマン	ー	無	耐	弱	ー	弱	メディア、マハザン、食いしばり、衝撃強化、神速の寄せ、妖気迅雷
		41	堕天使	ニスロク	ー	無	弱	ー	ー	耐	マハラギ、弱者必滅拳、護りの盾、五分の魔脈、火炎激化、いけにえの盟約
		41	堕天使	ニスロク	ー	無	弱	ー	ー	耐	マハラギ、弱者必滅拳、護りの盾、五分の魔脈、火炎激化、いけにえの盟約
7	3	42	魔獣	ヌエ	ー	弱	耐	反	ー	弱	ジオダイン、パララレイ、マハジオダイン、貫通、電撃反射、跳躍自在
		42	魔獣	ヌエ	ー	弱	耐	反	ー	弱	ジオダイン、パララレイ、貫通、会心激化、跳躍自在
		44	邪龍	ヤム	ー	ー	ー	無	弱	無	ペトラレイ、万魔の乱舞、電撃無効、邪念の波動

ENEMY DATA《敵増援データ》

No	移	Lv	種族	名称

BATTLE 6-05

6TH DAY FRI | 17:00～18:00



デラデカとの約束

デラデカと約束した時刻に立体駐車場に来た主人公は、深手を負ったデラデカを見つける。デラデカの頼みで、主人公は携帯が暴走して出現した悪魔の排除を行なう。

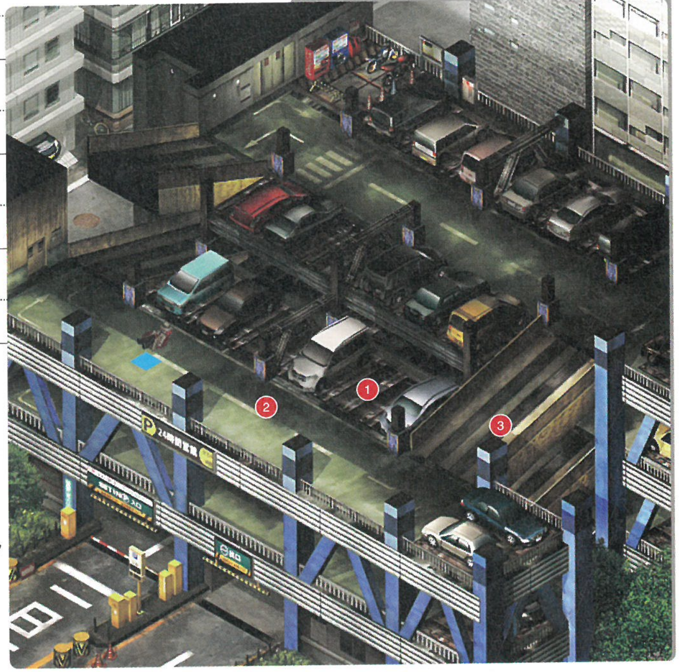
名古屋　伏見　立体駐車場

勝利条件
・すべての悪魔の撃破

敗北条件
・主人公たちの全滅

出撃条件
・なし

クリアボーナス
・3000マッカ



◎マップ中のアイコン
❶…初期配置の敵
❶…敵の増援
■…味方出撃位置
■…NPC出撃位置
■…瘴気
■…目標地点

INTER MISSION

主人公のチームだけで戦うことになるため、MPが多くて何回でもHPを回復できる仲魔を必ず連れていくこと。さらに仲魔が倒されてもすぐに「召喚」で補充できるように、できる限り多くの仲魔を用意しておこう。スキルには、弱点を突ける「アギダイン」や打たれ強くなる「五分の活泉」、「耐電撃」などをセットしておくと戦いやすくなる。



主人公チームしか戦えないので、バトル中に召喚できるよう、ほかのチームの仲魔は忘れずに外しておこう。

仲魔を入れ替えて弱点を突く

このバトルは、敵こそ少ないが、それぞれの弱点属性が異なっている。こちらの戦力も少ないため、うまく弱点を付いて効果的に攻めていきたい。ただし、主人公と2体の仲魔だけで対処するのは難しい。仲魔の「帰還」と主人公の「召喚」でチームメンバーをこまめに入れ替えて、つねに弱点属性で攻撃しよう。



「帰還」した仲魔を再び「召喚」することも可能。「帰還」と「召喚」をくり返し、効率よく戦っていこう。

強力なジコクテンとの戦い方

レベルが57と段違いに高いジコクテンは、主人公たちのレベルを同じくらいまで上げておかないとまともに戦えない。レベルが57に達していない場合は、たいしたダメージを与えられないので、「ペトラレイ」や「石化追加」で石化させたあと、衝撃属性のスキルを使って即死させる戦法をとろう。



石化したあとは物理攻撃でも低確率だが即死する。1度に複数回攻撃するスキルなら攻撃回数分、確率は上がる。

ENEMY DATA《敵データ》

No	移	Lv	種族	名称							スキル
❶	3	57	鬼神	ジコクテン	ー	弱	反	ー	ー	ー	ジオダイン、八相発破、電撃激化、氷結反射、鬼神無双
		ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー
		ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー

No	移	Lv	種族	名称							スキル
❷	3	42	天使	アニエル	耐	ー	無	耐	耐	ー	吸魔、暴れまくり、裁きの雷火、神速の寄せ、氷結無効、天使の血杯
		44	妖精	シルキー	ー	弱	反	無	ー	耐	メディア、ディアラハン、ブフダイン、電撃無効、氷結反射
		44	妖精	シルキー	ー	弱	反	無	ー	耐	メディア、ディアラハン、ブフダイン、電撃無効、氷結反射

No	移	Lv	種族	名称							スキル
❸	3	42	天使	アニエル	耐	ー	無	耐	耐	ー	吸魔、暴れまくり、裁きの雷火、神速の寄せ、氷結無効、天使の血杯
		42	鬼女	イシュタム	耐	ー	ー	ー	弱	耐	ディアラハン、死神の点呼、五分の魔脈、慈母の献身
		43	鬼女	イシュタム	耐	ー	ー	ー	弱	耐	ディアラハン、死神の点呼、五分の魔脈、慈母の献身

No	移	Lv	種族	名称							スキル

No	移	Lv	種族	名称							スキル

No	移	Lv	種族	名称							スキル

No	移	Lv	種族	名称							スキル

No	移	Lv	種族	名称							スキル

ENEMY DATA《敵増援データ》

No	移	Lv	種族	名称

No	移	Lv	種族	名称

No	移	Lv	種族	名称

No	移	Lv	種族	名称

No	移	Lv	種族	名称

No	移	Lv	種族	名称

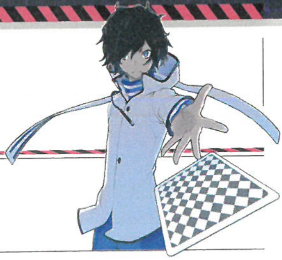
No	移	Lv	種族	名称

No	移	Lv	種族	名称

BATTLE 6-06

6TH DAY FRI 18:30

龍脈の龍



龍脈を具現化する準備が整った主人公たちは、都庁で術式を実行に移す。一行は、あふれ出す力を嗅ぎつけた悪魔から、イオを術式終了まで護ることとなる。

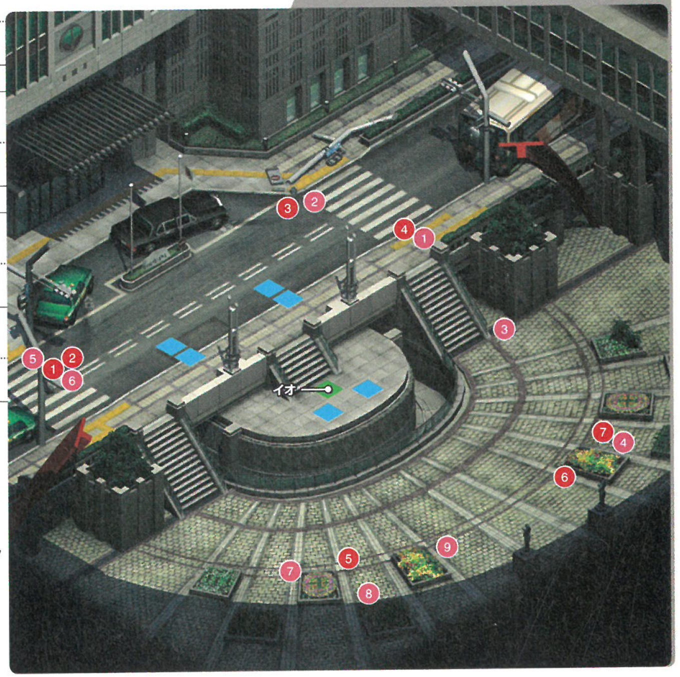
勝利条件
・すべての悪魔の撃破
・ヤマトが術式を完成

敗北条件
・イオの死亡
・主人公たちの全滅

出撃条件
・なし

クリアボーナス
·2300EXP、7000マッカ

東京　新宿　都庁前広場



◎マップ中のアイコン
❶…初期配置の敵
❶…敵の増援
■…味方出撃位置
■…NPC出撃位置
■…瘴気
■…目標地点

INTER MISSION

イオがNPCとなり自軍から離脱するので、彼女を主力としていた場合はメンバーを補充しておくこと。このバトルではイオを護り続けることになるため、HPを回復できる仲魔がチームに多くいると安心できる。あとは「アギダイン」や「嵐の乱舞」など強力な火炎や衝撃属性の攻撃スキルと、それらを強化できるスキルをセットしておこう。



「妖精の粉」を使えば自分のチームとイオを同時に回復可能。妖精の仲魔は、イオ近くで戦うチームに入れよう。

イオの近くで戦おう

このバトルではマップ中央にいるイオを最後まで護ることが目的。敵はイオを目指して進んでくるので、イオの近くで道を塞ぐように待機して迎撃する。イオは、敵に攻撃されたときだけでなく、行動順が回ってきたときもダメージを受ける。回復役を彼女の近くに配置しておき、いつでも回復できるようにしておこう。



「飛翔天駆」で一直線に攻めてくるバイブ・カハのチームに要注意。衝撃属性で攻撃して早めに倒そう。

増援にもあまり動かず対処する

敵の数が減ったり時間が経過すると、マップの上、右、左上、下の順に敵の増援が全部で4回発生する。下手に動くとイオの守りが薄くなるため、こちらからは攻め込まず、敵が接近してくるのを待って戦うようにしたい。つぎつぎに敵が押し寄せてくるので、弱点を突いて手早く数を減らしていこう。



増援として出現する❾のチームは氷結属性の攻撃が強烈なので、耐性を持つチームで戦うようにしたい。

ENEMY DATA《敵データ》

No	移	Lv	種族	名称							スキル
❶	3	42	魔獣	ヌエ	ー	弱	耐	反	ー	弱	ジオダイン、パララレイ、マハジオダイン、貫通、電撃反射、跳躍自在
		42	魔獣	ヌエ	ー	弱	耐	反	ー	弱	ジオダイン、パララレイ、貫通、電撃反射、跳躍自在
		43	闘鬼	ラームジェルグ	ー	ー	ー	弱	ー	弱	渾身の一撃、パワーチャージ、五分の活泉、大凶化
❷	3	42	魔獣	ヌエ	ー	弱	耐	反	ー	弱	ジオダイン、パララレイ、貫通、電撃反射、跳躍自在
		41	幽鬼	ピシャーチャ	ー	弱	ー	ー	吸	無	火事場吸血、氷の乱舞、魔力無効、マヒ追加、憑依
		41	幽鬼	ピシャーチャ	ー	弱	ー	ー	吸	無	火事場吸血、氷の乱舞、魔力無効、マヒ追加、憑依
❸	3	49	堕天使	オロバス	ー	ー	弱	耐	ー	無	マハジオ、ジオダイン、魔力無効、電撃激化、堕天の烙印
		41	堕天使	ニスロク	ー	無	弱	ー	ー	耐	マハラギ、弱者必滅拳、護りの盾、五分の魔脈、火炎激化、いけにえの盟約
		41	堕天使	ニスロク	ー	無	弱	ー	ー	耐	マハラギ、弱者必滅拳、護りの盾、五分の魔脈、火炎激化、いけにえの盟約
❹	2	43	邪鬼	レギオン	無	弱	ー	弱	ー	無	ペトラレイ、ブフダイン、物理無効、勝利の息吹、魔力無効、邪念呪縛
		39	邪鬼	レギオン	耐	弱	ー	弱	ー	無	ペトラレイ、ブフダイン、耐物理、魔力無効、邪念呪縛
		41	龍王	ゲンブ	耐	ー	反	弱	ー	ー	パワーチャージ、暴れまくり、渾身の一撃、エクスガード、氷結反射、耐物理、龍胴絞め
❺	5	46	霊鳥	バイブ・カハ	耐	ー	ー	ー	弱	弱	会心の予言、ザンダイン、エクストラワン、衝撃激化、飛翔天駆
		44	邪龍	ヤム	ー	無	ー	ー	弱	無	ペトラレイ、万魔の乱舞、火炎無効、邪念の波動
		44	邪龍	ヤム	ー	無	ー	ー	弱	無	ペトラレイ、万魔の乱舞、火炎無効、邪念の波動
❻	3	43	妖獣	モスマン	ー	無	耐	弱	ー	弱	メディア、マハザン、妖気迅雷
		43	闘鬼	ラームジェルグ	ー	ー	ー	弱	ー	弱	渾身の一撃、パワーチャージ、五分の活泉、大凶化
		43	闘鬼	ラームジェルグ	ー	ー	ー	弱	ー	弱	渾身の一撃、パワーチャージ、五分の活泉、大凶化
❼	3	43	妖獣	モスマン	ー	無	耐	弱	ー	弱	メディア、マハザン、食いしばり、衝撃強化、神速の寄せ
		43	妖獣	モスマン	ー	無	耐	弱	ー	弱	メディア、マハザン、妖気迅雷
		44	妖精	シルキー	ー	弱	反	無	ー	耐	メディア、ディアラハン、ブフダイン、電撃無効、氷結反射、妖精の粉

ENEMY DATA《敵増援データ》

No	移	Lv	種族	名称
❶	2	39	邪鬼	レギオン
		41	幽鬼	ピシャーチャ
		41	幽鬼	ピシャーチャ
❷	3	42	魔獣	ヌエ
		42	魔獣	ヌエ
		42	魔獣	ヌエ
❸	5	46	霊鳥	バイブ・カハ
		46	霊鳥	バイブ・カハ
		38	龍王	ゲンブ
❹	3	43	妖獣	モスマン
		44	妖精	シルキー
		44	妖精	シルキー
❺	3	48	邪神	アバドン
		46	霊鳥	バイブ・カハ
		44	邪龍	ヤム
❻	5	46	霊鳥	バイブ・カハ
		42	天使	アニエル
		42	天使	アニエル
❼	3	43	女神	スカアハ
		43	妖獣	モスマン
		43	闘鬼	ラームジェルグ
❽	3	44	魔神	ヤマ
		41	堕天使	ニスロク
		41	堕天使	ニスロク
❾	3	50	幽鬼	クドラク
		47	邪鬼	ギリメカラ
		47	邪鬼	ギリメカラ

BATTLE 6-07

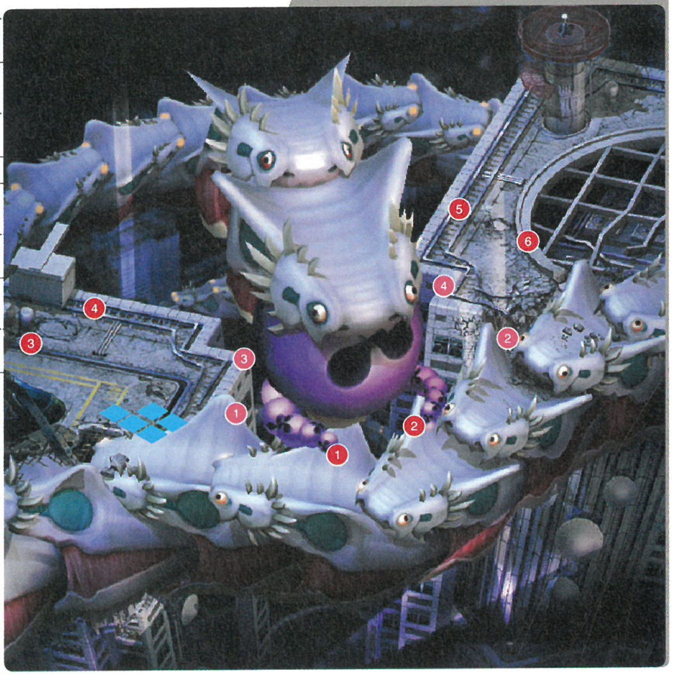
6TH DAY FRI 19:00～20:00



食物無限連鎖

ミザールは龍脈の龍に食いつかれたものの、都庁の屋上にしがみついて抵抗していた。主人公たちは引導をわたすため、そのしがみついた触手の切り離しにかかる。

東京 新宿 都庁屋上



勝利条件
・ミザールのすべての触手を切断

敗北条件
・主人公たちの全滅
・時間切れ

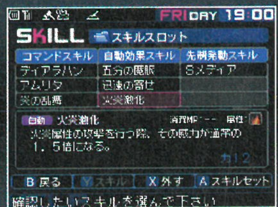
出撃条件
・なし

クリアボーナス
・2400EXP、7200マッカ

◎マップ中のアイコン
❶…初期配置の敵
❶…敵の増援
■…味方出撃位置
■…NPC出撃位置
■…瘴気
■…目標地点

INTER MISSION

攻撃目標のミザール触手に攻撃できる場所が少ないため、全チームが隣接することはできない。2マス以上離れた位置からでも攻撃できるように、邪龍や邪神の種族特有スキルを利用しよう。ミザール触手の弱点は火炎属性なので、魔の高いキャラクターには「アギダイン」や「炎の乱舞」をセットしておけば大ダメージが期待できる。



火炎属性のスキルをセットするときは、ダメージを底上げする「火炎強化」や「火炎激化」を併用したい。

ギリメカラには要注意

このバトルは時間制限があるため、すぐにミザールへ突撃したくなるが、まずは後方の❸と❹の2チームを撃破しておこう。この敵を放置すると、余計なダメージを受けるうえに行動順が回ってくるのが遅くなってしまうからだ。その際、物理属性を反射するギリメカラには、ほかの属性スキルで攻撃しよう。



物理属性で攻撃しなければそれほど強い敵ではない。チーム全員の弱点である衝撃属性で攻めると効果的だ。

部隊をふたつに分けて攻める

ミザール触手は撃破するたびに2体の小型のミザールに分裂する。小型のミザールはBATTLE 6-02同様に2回行動順が回ってくると巨大化するため、石化させてから衝撃属性で攻撃し、早めに倒そう。2体のミザール触手を撃破すると違う場所に2体出現し、倒すとまた2体出現。合計6体ミザール触手を倒せばクリアとなる。



ミザール触手のレベルは、47→48→50と少しずつ上がっていく。スキルの威力も強化されているので注意。

ENEMY DATA《敵データ》

No	移	Lv	種族	名称							スキル
❶	0	47	武曲星	ミザール触手	耐	弱	ー	無	吸	ー	千烈突き、衝撃吸収、武曲星の証
		ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー
		ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー
❷	0	47	武曲星	ミザール触手	耐	弱	ー	無	吸	ー	千烈突き、衝撃吸収、武曲星の証
		ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー
		ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー
❸	5	46	霊鳥	バイブ・カハ	耐	ー	ー	ー	弱	弱	会心の予言、ザンダイン、エクストラワン、衝撃激化、飛翔天駆
		47	邪鬼	ギリメカラ	反	ー	ー	ー	弱	ー	ブフダイン、八相発破、氷結激化、物理無効、邪念呪縛
		47	邪鬼	ギリメカラ	反	ー	ー	ー	弱	ー	ブフダイン、八相発破、氷結激化、物理無効、邪念呪縛
❹	1	48	邪神	アバドン	弱	耐	無	耐	耐	耐	ブフダイン、氷結無効、全門耐性、猛反撃、混沌の波動
		44	邪龍	ヤム	ー	無	ー	ー	弱	無	ペトラレイ、万魔の乱舞、火炎無効、邪念の波動
		44	邪龍	ヤム	ー	無	ー	ー	弱	無	ペトラレイ、万魔の乱舞、火炎無効、邪念の波動
❺	1	48	邪神	アバドン	弱	耐	無	耐	耐	耐	ブフダイン、氷結無効、全門耐性、猛反撃、混沌の波動
		46	闘鬼	ラームジェルグ	ー	ー	ー	弱	ー	弱	渾身の一撃、五分の活泉、食いしばり、勇者の精神、大凶化
		46	闘鬼	ラームジェルグ	ー	ー	ー	弱	ー	弱	渾身の一撃、五分の活泉、食いしばり、勇者の精神、大凶化
❻	1	46	霊鳥	バイブ・カハ	耐	ー	ー	ー	弱	弱	会心の予言、ザンダイン、エクストラワン、衝撃激化、飛翔天駆
		44	妖精	シルキー	ー	弱	反	無	ー	耐	メディア、ディアラハン、ブフダイン、電撃無効、氷結反射、氷結激化、妖精の粉
		44	妖精	シルキー	ー	弱	反	無	ー	耐	メディア、ディアラハン、ブフダイン、電撃無効、氷結反射、氷結激化、妖精の粉

ENEMY DATA《敵増援データ》

No	移	Lv	種族	名称
❶	0	48	武曲星	ミザール触手
		ー	ー	ー
		ー	ー	ー
❷	0	48	武曲星	ミザール触手
		ー	ー	ー
		ー	ー	ー
❸	0	50	武曲星	ミザール触手
		ー	ー	ー
		ー	ー	ー
❹	0	50	武曲星	ミザール触手
		ー	ー	ー
		ー	ー	ー

BATTLE 6-08

6TH DAY FRI | 22:00～22:30

ロナウド立つ



マコトの死に顔動画を見た主人公たちは名古屋支局へ向かう。そこではジプスとロナウドたち暴徒の間で戦闘が行なわれており、暴徒側が戦いを優勢に進めていた。

名古屋　久屋大通　名古屋支局



勝利条件

- ロナウドの撃破 ※1
- ジプス全員の撃破 ※2
- ロナウドたちの撃破および、マコトたちの撃破 ※3

敗北条件

- 主人公たちの全滅 ※4
- マコトの死亡 ※1
- ロナウドの死亡 ※2
- ジプスの脱出 ※2
- マコト、ロナウドが殺される ※3

出撃条件

- なし

クリアボーナス

- 2500EXP、7600マッカ

※1「マコトに味方!」を選択する
※2「ロナウドに味方!」を選択する
※3「どっちも止める!」を選択する
※4 どの選択肢でも出現する

◎マップ中のアイコン
❶…初期配置の敵
❶…敵の増援
■…味方出撃位置
■…NPC出撃位置
■…瘴気
■…目標地点

INTER MISSION

このバトルは開始まえの選択肢で敵味方が変化する。ロナウド側に付く場合は逃げる敵を追いかける必要があるため、「妖光一閃」や「飛翔天駆」で移動力を上げておこう。マコト側を選ぶときは「邪念呪縛」で敵の行動順番を遅くして時間を稼ぐといい。両方を相手にする場合は弱点を突きやすい火炎や衝撃属性のスキルをセットしよう。



開始まえの選んだ選択肢によって敵味方が変わる。勝敗条件も変わるので自分の戦力と相談して決めるといい。

◉…敵を倒しながら進もう

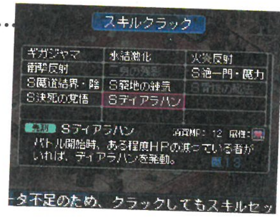
ジプス局員は脱出ポイントを目指しマコトはそれを援護、ロナウドたちは阻止するために進軍する、というのが共通の流れ。主人公たちも彼らを追いかける形で進みながら敵の数を減らそう。追いついてからは、目標の敵を集中攻撃すればいい。なお、「ロナウドに味方!」を選択した場合はクリア後にマコトが死亡する。



ロナウドを味方したときは、ジプス局員の逃亡を阻止することになる。マップの左側を通って先回りしよう。

◉…両陣営のスキルをクラックする

敵のリーダーがすべて人間のため、大量の先制発動スキルがスキルクラックの候補に並ぶ。なかでも「Sディアラハン」はHPがある程度減ったときに戦闘に入っても、開始時にHPが全回復するという優秀なスキル。敵に連続で攻撃されたときに非常に役立つので必ずクラックしておきたい。



「どっちも止める!」を選択すれば戦うことになる敵が増えるため、クラックで選べるスキルも増える。

ENEMY DATA《敵データ》

No	移	Lv	種族	名称							スキル
1	4	51	人間	迫真琴	―	―	―	―	反	―	八相発破、マハザン、ディアラハン、五分の活泉、衝撃激化、衝撃反射、S決死の覚悟
		47	魔王	ヘカーテ	―	耐	耐	耐	耐	耐	ディアラハン、ザンダイン、貫通、衝撃激化、覇王の盟約
		46	幻魔	クルースニク	耐	―	耐	―	―	無	渾身の一撃、ザンダイン、衝撃激化、真・夢幻の具足
2	3	49	人間	ジプス局員	無	―	―	無	―	―	渾身の一撃、吸魔、電撃無効、五分の魔脈、物理無効、Sディアラハン
		43	女神	スカアハ	―	弱	―	弱	無	無	リカーム、嵐の乱舞、なぎ払い、耐状態異常、衝撃無効、女神の慈愛
		42	天使	アニエル	耐	―	無	耐	耐	―	吸魔、暴れまくり、神速の寄せ、氷結無効、天使の血杯
3	3	47	人間	ジプス局員	―	反	―	―	―	―	アギダイン、捨身の一撃、火炎反射、貫通、神速の寄せ、S絶一門・魔力
		43	闘鬼	ラームジェルグ	―	―	―	弱	―	弱	渾身の一撃、パワーチャージ、五分の活泉、大凶化
		43	闘鬼	ラームジェルグ	―	―	―	弱	―	弱	渾身の一撃、パワーチャージ、五分の活泉、大凶化
4	3	47	人間	ジプス局員	―	―	―	―	―	無	万魔の乱舞、ギガジャマ、魔力無効、食いしばり、S窮地の練気
		47	邪鬼	ギリメカラ	反	―	―	―	弱	―	ブフダイン、八相発破、氷結激化、物理無効、邪念呪縛
		47	邪鬼	ギリメカラ	反	―	―	―	弱	―	ブフダイン、八相発破、氷結激化、物理無効、邪念呪縛
5	5	55	人間	栗木ロナウド	―	耐	耐	耐	耐	耐	万魔の乱舞、千烈突き、ディアラハン、吸収追加、全門耐性、二身の残影、S骨抜の秘法
		48	邪神	アバドン	弱	耐	無	耐	耐	耐	ブフダイン、炎の乱舞、氷結無効、全門耐性、混沌の波動
		50	霊鳥	バイブ・カハ	耐	―	―	―	弱	弱	会心の予言、ザンダイン、マハザン、エクストラワン、衝撃激化、神速の寄せ、飛翔天駆
6	3	50	人間	暴力団幹部	―	―	―	―	―	―	マハザン、マハラギ、会心の予言、火炎強化、獣の跳躍
		50	妖獣	トウコツ	―	弱	―	―	反	反	ディアラハン、ギガジャマ、マハザン、衝撃反射、物理強化、マヒ追加、妖光一閃
		50	妖獣	トウコツ	―	弱	―	―	反	反	ディアラハン、ギガジャマ、マハザン、衝撃反射、物理強化、マヒ追加、妖光一閃
7	3	48	青年	青年	―	―	―	―	―	―	ブフダイン、マハブフ、氷結激化、五分の魔脈、神速の寄せ、S闘気の装束
		44	邪龍	ヤム	―	無	―	―	弱	無	ペトラレイ、万魔の乱舞、火炎無効、邪念の波動
		44	邪龍	ヤム	―	無	―	―	弱	無	ペトラレイ、万魔の乱舞、火炎無効、邪念の波動
8	3	48	人間	チンピラ	―	―	無	―	―	―	護りの盾、ジオダイン、電撃激化、氷結無効、二身の残影、S魔道結界・陰
		49	堕天使	オロバス	―	―	弱	耐	―	無	マハジオ、ジオダイン、魔力無効、電撃激化、堕天の烙印
		49	堕天使	オロバス	―	―	弱	耐	―	無	マハジオ、ジオダイン、魔力無効、電撃激化、堕天の烙印

ENEMY DATA《敵増援データ》

No	移	Lv	種族	名称

No	移	Lv	種族	名称

No	移	Lv	種族	名称

No	移	Lv	種族	名称

No	移	Lv	種族	名称

No	移	Lv	種族	名称

No	移	Lv	種族	名称

No	移	Lv	種族	名称

DEVIL SURVIVOR 2

7th DAY 共存 支配 平等への土曜日

目指す未来を実現するため仲間たちは戦う

7日目は、最後のセプテントリオンと戦いながらも、異なる理想を掲げ、決別したほかのふたつの陣営とも互いに相争うこととなる。人類の未来を真剣に考えた末の、彼ら自身が出したそれぞれの解答。主人公は自分の思いをいずれかの理想に重ね合わせ、その実現に向けて力を振るう。なお、所属する陣営によってタイトルも変化する。



誰の考えも間違いではなく、それゆえに戦いが正当化されてしまう。妥協点は、どこかにないのか……。

●キーパーソン

◆ヤマト



社会の腐敗を目の当たりにしてきた彼は、正しく実力が評価される世界を目指し、大阪を本拠地に戦力を集め、戦いに臨む。

◆ロナウド



権力を維持するためだけに民衆を犠牲にするジプス。その諸悪の根源であるヤマトを打倒するため、名古屋を足場に戦う。

◆ダイチ



ヤマトの宣言以降、仲間たちが対立し始めたことに心を痛めるダイチ。ジプスの東京支部を根城に、仲間たちの説得を試みる。

SEPTENTRION 〈侵略者〉

仲魔を封じる危険な相手

自分の信じるよりよい世界のために、かつての仲間たちと袂を分かった主人公たち。そしてそれぞれの思いを遂げるために戦い続ける彼らをあざ笑うかのように、7体目のセプテントリオンが姿を現わす。最後のセプテントリオンは、二重三重の防御能力を備えた、一切の攻撃を受け付けない危険な相手であった。



人間による攻撃が通用せず、仲魔の召喚も制限されてしまう。対策を立てるため、主人公たちは情報集めに奔走する。

●今日の侵略者



◆ベネトナシュ

人間の攻撃が一切効かず、さらに悪魔召喚アプリに干渉し、仲魔を強制送還するという厄介な能力を持つ。

EVENT 〈イベント〉

別の道を歩んだ仲間に共闘を求める

7日目に行なわれるかつての仲間たちとの戦いは、決して殺し合いではない。戦闘まえの約束により、戦いに負けた者は、以後は自分の陣営に味方できなくなるだけだ。そのため、戦闘をしたあとは、敗った相手を説得することで再び仲間にできる場合がある。各陣営との戦いが終了したら、倒した相手を捜して説得し、戦力を再強化していこう。それこそが仲間の思いをひとつにすることにつながり、結果的にセプテントリオンを倒す力ともなる。

BATTLE 〈バトル〉

陣営ごとに異なるバトルが展開される

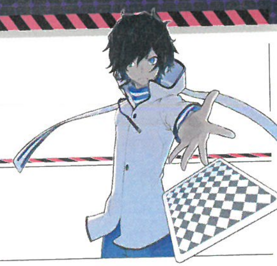
7日目のイベントバトルは、どの陣営に属するかによって展開が異なるが、BATTLE 7-03、09、12とBATTLE 7-06、12、18は、基本的に同じ敵が出現する同内容のものとなる。とはいえ、各陣営によって味方の能力に偏りが出てくるので、本書では各陣営ごとに戦い方を別立てして紹介している。なお、下の表のイベント名に（T）とあるものは東京勢、（O）は大阪勢、（N）は名古屋勢に所属している際に発生するバトルであることを表している。

●発生するバトル一覧

No.	発生時刻	発生場所		イベント名	敵レベル	解説
7-01	07:00～08:30	東京	九段下　武芸館	大阪との争い（T）	42～55	P144
7-02	07:30～10:30	名古屋	伏見　みんなの科学館	名古屋との争い（T）	48～56	P146
7-03	11:00～12:00	東京	渋谷　宮下公園	未知の脅威（T）	49～60	P148
7-04	11:30～13:30	東京	港区　芝公園	信念の決着（T）	50～57	P150
7-05	12:00～15:30	大阪	新世界　通天閣	強者との決着（T）	53～62	P152
7-06	18:30	東京	赤坂　迎賓館	撃破数7（T）	50～60	P154
7-07	07:00～09:00	東京	水道橋　ドーム球場前	東京との争い（O）	47～76	P156
7-08	07:30～10:30	東京	新橋　SL広場	旧友との決着（O）	47～54	P158
7-09	11:00～12:00	東京	渋谷　宮下公園	未知の脅威（O）	49～60	P160
7-10	11:30～14:00	名古屋	伏見　みんなの科学館	名古屋との争い（O）	51～59	P162
7-11	12:00～16:00	大阪	なんば　戎橋	戯言の結末（O）	54～59	P164
7-12	18:30	東京	赤坂　迎賓館	撃破数7（O）	50～60	P166
7-13	07:00～09:00	東京	水道橋　ドーム球場前	東京との争い（N）	47～76	P168
7-14	07:30～10:30	東京	新橋　SL広場	旧友との決着（N）	47～54	P170
7-15	11:00～12:00	東京	渋谷　宮下公園	未知の脅威（N）	49～60	P172
7-16	11:30～12:30	名古屋	久屋大通　名古屋支局	大阪との争い（N）	49～59	P174
7-17	17:00～18:00	大阪	新世界　通天閣	強者との決着（N）	54～62	P176
7-18	18:30	東京	赤坂　迎賓館	撃破数7（N）	50～60	P178
－	07:00～18:30	東京	新宿　チネシティ広場	フリーバトル（T）	41～48	－
－	07:00～18:30	東京	品川　千岳寺	フリーバトル（T）	42～50	－
－	19:00～23:30	東京	港区　東京タワー	フリーバトル（T）	47～56	－
－	07:00～18:30	大阪	新今宮　フェスティバルゲート	フリーバトル（O）	41～49	－
－	07:00～18:30	大阪	梅田　ビックマン前	フリーバトル（O）	42～50	－
－	19:00～23:30	大阪	梅田　桟急線ホーム	フリーバトル（O）	47～56	－
－	07:00～18:30	名古屋	名駅　金時計前	フリーバトル（N）	41～49	－
－	07:00～18:30	名古屋	栄　センタリングパーク	フリーバトル（N）	42～50	－
－	19:00～23:30	名古屋	久屋大通　名古屋テレビ塔	フリーバトル（N）	47～56	－

BATTLE 7-01

7TH DAY SAT | 07:00～08:30



大阪との争い(T)

主張の食い違いから袂を分かった大阪勢が、東京で暴れているという情報を得た一行。現地へと急いだ先には、周到に罠を張ったかつての仲間たちが待ち受けていた。

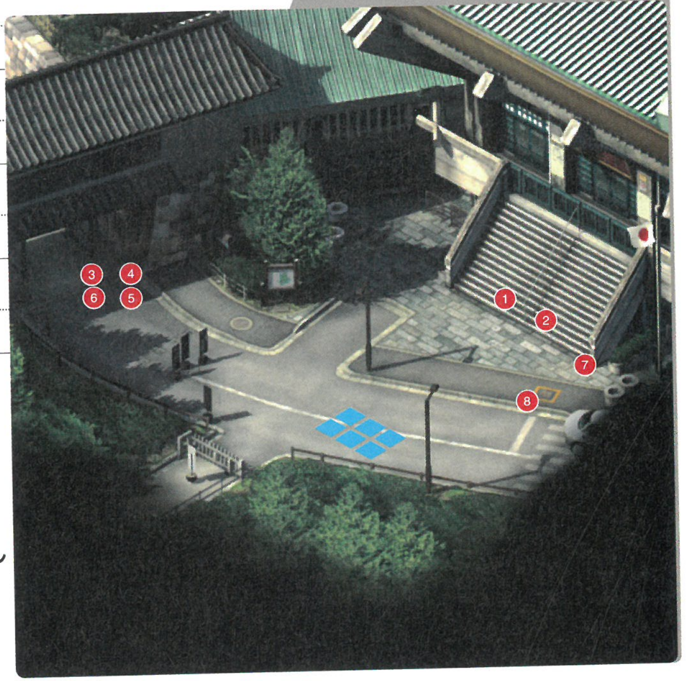
東京　九段下　武芸館

【勝利条件】
・すべての敵の撃破

【敗北条件】
・主人公たちの全滅

【出撃条件】
・なし

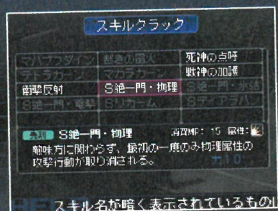
【クリアボーナス】
·3000EXP、8000マッカ



◎マップ中のアイコン
- ❶…初期配置の敵
- ❶…敵の増援
- ■…味方出撃位置
- ■…NPC出撃位置
- ■…瘴気
- ■…目標地点

INTER MISSION

各属性に対して耐性を持つ敵が多いが、唯一火炎属性の魔法のみ確実に敵にダメージを与えることができるので、魔の高いキャラクターに「炎の乱舞」と「火炎激化」をセットしておくといい。また、「S絶一門・物理」と「S絶一門・氷結」を持っている敵がいるので、「万魔の乱舞」など万能属性のスキルがあれば敵を問わずに戦える。



扱いは難しいが、「S絶一門」をスキルクラックしてうまく使えば戦いを一方的に進めることができる。

右側にいる敵の部隊をすばやく倒す

敵はマップの右側と左側に、大きくふた手に分かれて布陣している。合流されると厄介なので、まずは右側にいる敵から各個撃破していこう。とくに、「ディアラハン」を使えるジプス局員がいる❼のチームを放置しておくとどんどん敵のHPを回復されてしまうので、最優先で倒しておきたい。マップ右側の敵でもっとも危険なのは❷のチームだが、怖いのは物理攻撃のみ。仲魔であるギリメカラの持つ「物理反射」への対処も考慮に入れ、「物理無効」をセットしたキャラクターで挑もう。❶のリーダーは「Sリカーム」が厄介だが、HPの少ないヘカーテを集中的に倒していけばMP切れに追い込むことができ、以後は有利に戦える。

射程の長いアバドンのチームに注意

❶と❷のチームを倒すころには左側にいた部隊も戦線に突入してきているはずなので、それらの敵を撃破していこう。左側の部隊のなかでは、射程が3と非常に長いアバドンのチームに注意したい。アバドンはHPが低いので、攻撃を集中させ最優先で倒そう。アバドンは❸のチームにも仲魔としているので要注意だ。



アバドンがいるチームは移動せずに攻撃できる機会が多く、行動順が回ってきやすい。すみやかに倒そう。

ENEMY DATA《敵データ》

No	移	Lv	種族	名称							スキル
1	4	55	人間	???	ー	ー	ー	ー	反	ー	八双発破、ザンダイン、ディアラハン、五分の活泉、衝撃激化、衝撃反射、Sリカーム
		47	魔王	ヘカーテ	ー	耐	耐	耐	耐	耐	ディアラハン、ザンダイン、貫通、衝撃激化、覇王の盟約
		46	幻魔	クルースニク	耐	ー	耐	ー	ー	無	渾身の一撃、ザンダイン、衝撃激化、真・夢幻の具足
2	4	55	人間	???	ー	ー	ー	ー	ー	ー	デスバウンド、貫通の一撃、物理激化、エクスティール、勝利の美酒、S会心の予言
		50	鬼神	ゾウチョウテン	ー	ー	ー	ー	弱	無	アギダイン、渾身の一撃、火炎激化、エクストラワン、鬼神双手
		47	邪鬼	ギリメカラ	反	ー	ー	ー	弱	ー	ブフダイン、八双発破、氷結激化、物理無効、邪念呪縛
3	3	50	人間	???	ー	耐	耐	耐	耐	耐	吸魔、マカラカーン、全門耐性、吸収追加、S絶一門・物理
		48	邪神	アバドン	弱	耐	無	耐	耐	耐	ブフダイン、氷結無効、全門耐性、猛反撃、混沌の波動
		50	天使	カズフェル	耐	ー	反	ー	ー	ー	裁きの雷火、マハブフダイン、氷結反射、天使の聖痕
4	3	49	堕天使	オロバス	ー	ー	弱	耐	ー	無	マハジオ、ジオダイン、魔力無効、電撃激化、堕天の烙印
		49	堕天使	オロバス	ー	ー	弱	耐	ー	無	マハジオ、ジオダイン、魔力無効、電撃激化、堕天の烙印
		49	堕天使	オロバス	ー	ー	弱	耐	ー	無	マハジオ、ジオダイン、魔力無効、電撃激化、堕天の烙印
5	1	48	邪神	アバドン	弱	耐	無	耐	耐	耐	ブフダイン、氷結無効、全門耐性、猛反撃、混沌の波動
		47	邪鬼	ギリメカラ	反	ー	ー	ー	弱	ー	ブフダイン、八双発破、氷結激化、物理無効、邪念呪縛
		47	邪鬼	ギリメカラ	反	ー	ー	ー	弱	ー	ブフダイン、八双発破、氷結激化、物理無効、邪念呪縛
6	3	46	魔獣	ヌエ	ー	弱	耐	反	ー	弱	ジオダイン、パララレイ、マハジオダイン、貫通、電撃反射、跳躍自在
		42	鬼女	イシュタム	耐	ー	ー	ー	弱	耐	ディアラハン、死神の点呼、五分の魔脈、慈母の献身
		42	鬼女	イシュタム	耐	ー	ー	ー	弱	耐	ディアラハン、死神の点呼、五分の魔脈、慈母の献身
7	3	49	人間	ジプス局員	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ディアラハン、テトラカーン、火事場吸血、神速の寄せ、五分の活泉、Sディアラハン
		50	鬼女	ズェラロンズ	ー	ー	弱	ー	吸	弱	ザンダイン、テトラカーン、ディアラハン、衝撃吸収、慈母の献身
		44	妖精	シルキー	ー	弱	反	無	ー	耐	メディア、ディアラハン、ブフダイン、電撃無効、氷結反射、妖精の粉
8	3	49	人間	ジプス局員	ー	ー	ー	ー	反	ー	万魔の乱舞、メディア、衝撃反射、五分の魔脈、S絶一門・氷結
		49	堕天使	オロバス	ー	ー	弱	耐	ー	無	マハジオ、ジオダイン、魔力無効、電撃激化、堕天の烙印
		49	堕天使	オロバス	ー	ー	弱	耐	ー	無	マハジオ、ジオダイン、魔力無効、電撃激化、堕天の烙印

ENEMY DATA《敵増援データ》

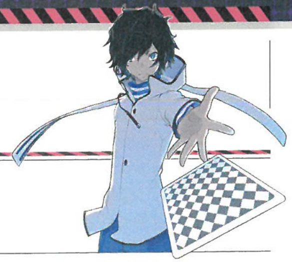
No	移	Lv	種族	名称	No	移	Lv	種族	名称	No	移	Lv	種族	名称	No	移	Lv	種族	名称

No	移	Lv	種族	名称	No	移	Lv	種族	名称	No	移	Lv	種族	名称	No	移	Lv	種族	名称

BATTLE 7-02

7TH DAY SAT 07:30～10:30

名古屋との争い（T）



袂を分かったかつての仲間が助けを求めてきた。思想の違いを越え、彼女たちを助けるために行動を開始する主人公たちだったが、それは名古屋勢の罠だった。

名古屋　伏見　みんなの科学館

勝利条件

・すべての敵の撃破

敗北条件

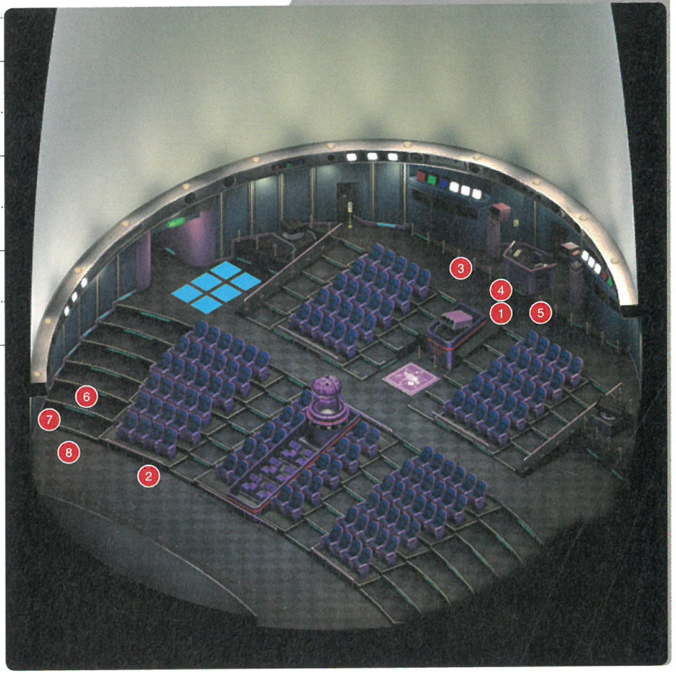
・主人公たちの全滅

出撃条件

・なし

クリアボーナス

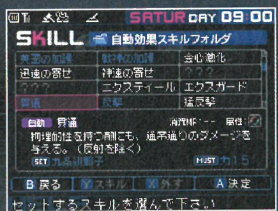
·3400EXP、8500マッカ



◎マップ中のアイコン
- ❶…初期配置の敵
- ①…敵の増援
- ■…味方出撃位置
- ■…NPC出撃位置
- ■…瘴気
- ■…目標地点

INTER MISSION

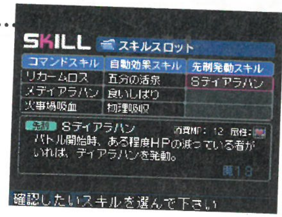
このイベントバトルの敵は衝撃と魔力属性に弱いものが多いので、魔法を主体に戦うキャラクターにはこれらの属性のスキルをセットしておくといい。また、敵には物理耐性を持つものが多いが、「貫通」があれば物理スキルで戦える。ただし、物理属性攻撃を反射する❶のチームには、「貫通」が無効化されるので、魔法攻撃が得意なチームで挑もう。



物理耐性が吸収や無効の敵に対しても、「貫通」さえあれば普通にダメージを与えられるので便利だ。

◎…長期戦を避けるため❷を狙う

序盤の戦いでは、豊富な回復手段と高いMPを誇る❷のチームを最優先で狙い、❶のリーダーが率いるマップ上方の部隊が合流するまえに倒してしまいたい。強力な回復スキルを持つ仲魔もいるので、「貫通」を持つキャラクターが「千烈突き」などを使って大ダメージを与え、回復する暇を与えないようにしたい。



❷のリーダーのスキル構成は回復に特化しているので、仲魔さえいなければ倒すのは楽。まずは仲魔から狙おう。

◎…❶に対して物理属性攻撃は厳禁

マップ上方にいる敵部隊には、❶のチームを除けば怖い相手はいない。❶のチームは「S絶一門・物理」に「テトラカーン」と物理属性攻撃に対する防備が万全なので、魔法で戦いを挑む必要がある。ただし❶のリーダーは「全門耐性」も持っているので、乱舞系のスキルで手数を増やし強引にダメージを与えていこう。



❶の仲魔はいずれも衝撃属性が弱点なので、強力な衝撃属性攻撃を持つ仲魔がいれば有利に戦える。

ENEMY DATA《敵データ》

No	移	Lv	種族	名称							スキル
❶	6	56	人間	???	ー	耐	耐	耐	耐	耐	万魔の乱舞、裁きの雷火、テトラカーン、全門耐性、二身の残影、五分の魔脈、S絶一門・物理
		51	邪龍	ビュートーン	ー	ー	耐	耐	弱	弱	ブフダイン、メギド、吸魔、五分の魔脈、氷結激化、二身の残影、邪念流動
		49	霊鳥	パイプ・カハ	耐	無	ー	ー	弱	弱	会心の予言、ザンダイン、マハザンダイン、エクストラワン、衝撃激化、飛翔天駆
❷	4	56	人間	???	吸	ー	ー	ー	ー	ー	リカームロス、メディアラハン、火事場吸血、五分の活泉、食いしばり、物理吸収、Sディアラハン
		51	女神	ラクシュミ	ー	弱	ー	ー	ー	反	メディアラハン、リカーム、ギガジャマ、勝利の美酒、食いしばり、聖騎士の精神、女神の恩寵
		50	天使	カズフェル	耐	ー	反	ー	ー	ー	裁きの雷火、マハブフダイン、ディアラハン、氷結反射、吸収追加、聖騎士の精神、天使の聖痕
❸	3	50	人間	青年	ー	ー	ー	ー	ー	ー	デスバウンド、千烈突き、貫通、物理激化、戦神の加護、S決死の覚悟
		51	邪龍	ビュートーン	ー	ー	耐	耐	弱	弱	ブフダイン、メギド、氷結激化、邪念流動
		51	邪龍	ビュートーン	ー	ー	耐	耐	弱	弱	ブフダイン、メギド、氷結激化、邪念流動
❹	3	50	人間	女性社員	ー	ー	ー	ー	ー	ー	マハザンダイン、ペトラレイ、衝撃激化、神速の寄せ、S絶一門・電撃
		51	邪龍	ビュートーン	ー	ー	耐	耐	弱	弱	ブフダイン、メギド、氷結激化、邪念流動
		51	闘鬼	ヤクシャ	ー	反	ー	耐	弱	耐	ディアラハン、デスバウンド、火炎反射、大凶化
❺	4	50	人間	会社員	ー	ー	反	ー	ー	無	マハブフダイン、ニガヨモギ、氷結激化、魔力無効、氷結反射、S骨抜きの秘法
		48	邪神	アバドン	弱	耐	無	耐	耐	耐	ブフダイン、氷結無効、全門耐性、猛反撃、混沌の波動
		49	霊鳥	パイプ・カハ	耐	ー	ー	ー	弱	弱	会心の予言、ザンダイン、エクストラワン、衝撃激化、飛翔天駆
❻	3	50	人間	青年	ー	反	ー	ー	ー	ー	リカーム、アギダイン、メディア、火炎激化、三分の活泉、火炎反射、S絶一門・氷結
		50	魔獣	ミルメコレオ	ー	耐	ー	ー	弱	ー	貫通の一撃、アギダイン、吸収追加、毒追加、跳躍自在
		52	幻魔	クルースニク	無	無	耐	ー	ー	無	渾身の一撃、アギダイン、デスバウンド、物理無効、火炎無効、毒追加、真・夢幻の具足
❼	3	50	人間	学生	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ディアラハン、火事場吸血、八双発破、五分の活泉、食いしばり、勝利の息吹、S絶一門・魔力
		50	天使	カズフェル	耐	ー	反	ー	ー	ー	裁きの雷火、マハブフダイン、氷結反射、天使の聖痕
		50	天使	カズフェル	耐	ー	反	ー	ー	ー	裁きの雷火、マハブフダイン、氷結反射、天使の聖痕
❽	3	50	人間	チンピラ	ー	ー	ー	反	ー	ー	ディアラハン、ジオダイン、電撃激化、食いしばり、電撃反射、Sグリモア
		51	龍王	セイリュウ	ー	耐	耐	反	弱	耐	マハジオダイン、ジオダイン、電撃反射、龍胴固め
		54	幻魔	カンギテン	ー	ー	弱	ー	吸	ー	メディアラハン、万魔の乱舞、二身の残影、五分の活泉、真・夢幻の具足

ENEMY DATA《敵増援データ》

No	移	Lv	種族	名称

No	移	Lv	種族	名称

No	移	Lv	種族	名称

No	移	Lv	種族	名称

No	移	Lv	種族	名称

No	移	Lv	種族	名称

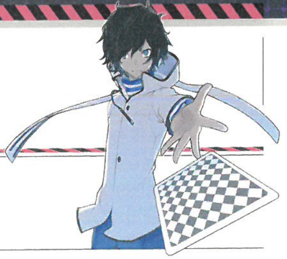
No	移	Lv	種族	名称

No	移	Lv	種族	名称

BATTLE 7-03

7TH DAY SAT | 11:00～12:00 |

未知の脅威（T）



予想していたとおり、新たなセプテントリオンが姿を現わした。大阪勢や名古屋勢ら敵対勢力にさきを越されないように、主人公たちは現場へと急ぐ。

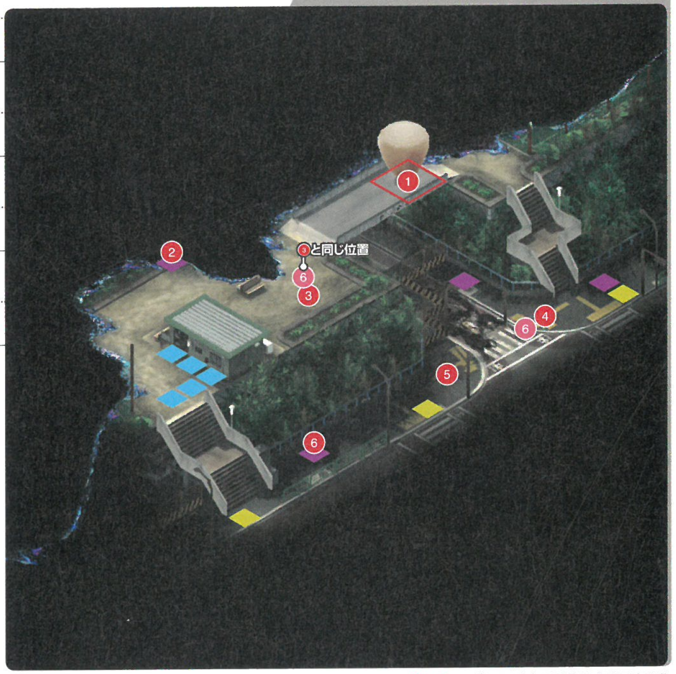
東京 渋谷 宮下公園

勝利条件
・ベネトナシュの撃破

敗北条件
・主人公たちの全滅

出撃条件
・なし

クリアボーナス
・3600EXP、9000マッカ



◎マップ中のアイコン
❶…初期配置の敵
①…敵の増援
■…味方出撃位置
■…NPC出撃位置
■…瘴気
■…目標地点

※増援①～⑤はいずれかの瘴気から順番に何度でも出現

INTER MISSION

戦闘中のイベントで仲魔がいなくなってしまうので、リーダーの生存率を高めるために耐性を上げる自動効果スキルを重点的にセットしよう。マップ上には瘴気が多数あるので、妖獣や霊鳥など移動力を上昇させられる仲魔をチームに組み込んで序盤にすばやく消したい。序盤さえしのげればいいので、落札したての悪魔でもOKだ。



オススメはデビオクで入手しやすいバイブ・カハ。つねに移動力が6になって便利なので複数所持しておきたい。

ベネトナシュの射程からすぐに逃れる

勝利条件はベネトナシュの撃破となっているが、このバトルでは倒すことはできない。そのため最初の目的は、正確にはベネトナシュと戦闘する、ということになる。ベネトナシュは射程が長いので、近づいたらまずは7マス離れたところで待機。その後敵の攻撃を受けたらすぐに射程外に逃げれば被害は最小限ですむ。



ベネトナシュには人間の攻撃が効かない。リーダーは、戦闘時は防御を固めておいたほうが安全だ。

無理に戦わず脱出に専念する

ベネトナシュに仲魔がダメージを与えると、敵味方すべての悪魔が消滅し、以後は仲魔を呼び出せなくなる。このあとは、目標地点から脱出するのが目的となる。新たに現われる敵の増援が「地殻変動」で味方全員にダメージを与えてくるので、移動と回復に専念し、敵との戦闘を避けながら脱出しよう。



ベネトナシュは移動しないので急いで射程外まで逃れよう。敵増援によるダメージはこまめに回復すること。

ENEMY DATA《敵データ》

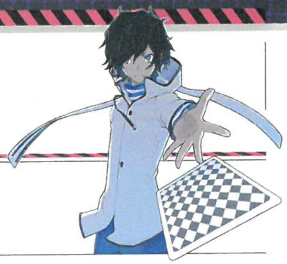
No	移	Lv	種族	名称	物	火	氷	電	衝	魔	スキル
❶	0	60	破軍星	ベネトナシュ	反	弱	耐	弱	無	無	連星の炎、周極の巨砲、人間不可侵、物理反射、獣の眼光、破軍星の証
		—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
		—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
❷	3	51	闘鬼	ヤクシャ	—	反	—	耐	弱	耐	ディアラハン、デスバウンド、火炎反射、大凶化
		53	神獣	ビャッコ	耐	—	—	吸	弱	—	貫通の一撃、双手、物理激化、電撃吸収、瞬転の舞踏
		53	神獣	ビャッコ	耐	—	—	吸	弱	—	貫通の一撃、双手、物理激化、電撃吸収、瞬転の舞踏
❸	3	51	女神	ラクシュミ	—	弱	—	—	—	反	メディアラハン、リカーム、ギガジャマ、勝利の美酒、女神の恩寵
		51	龍王	セイリュウ	—	耐	耐	反	弱	耐	マハジオダイン、ジオダイン、電撃反射、龍胴固め
		51	龍王	セイリュウ	—	耐	耐	反	弱	耐	マハジオダイン、ジオダイン、電撃反射、龍胴固め
❹	3	51	闘鬼	ヤクシャ	—	反	—	耐	弱	耐	ディアラハン、デスバウンド、火炎反射、大凶化
		51	闘鬼	ヤクシャ	—	反	—	耐	弱	耐	ディアラハン、デスバウンド、火炎反射、大凶化
		52	妖精	ヴィヴィアン	—	耐	—	吸	耐	—	吸魔、ジオダイン、マカラカーン、電撃反射、妖精の粉
❺	3	49	堕天使	オロバス	—	—	弱	耐	—	無	マハジオ、千烈突き、魔力無効、電撃激化、堕天の烙印
		49	堕天使	オロバス	—	—	弱	耐	—	無	マハジオ、ジオダイン、魔力無効、電撃激化、堕天の烙印
		50	妖獣	トウコツ	—	弱	—	—	反	反	ディアラハン、ギガジャマ、マハザン、衝撃反射、物理強化、マヒ追加、妖光一閃
❻	3	49	堕天使	オロバス	—	—	弱	耐	—	無	マハジオ、ジオダイン、魔力無効、電撃激化、堕天の烙印
		51	邪龍	ピュートーン	—	—	耐	耐	弱	弱	ブフダイン、メギド、氷結激化、邪念流動
		50	魔獣	ミルメコレオ	—	耐	—	—	弱	—	貫通の一撃、アギダイン、吸収追加、毒追加、跳躍自在

ENEMY DATA《敵増援データ》

No	移	Lv	種族	名称
①	3	49	堕天使	オロバス
		49	堕天使	オロバス
		50	妖獣	トウコツ
②	3	51	闘鬼	ヤクシャ
		51	闘鬼	ヤクシャ
		52	妖精	ヴィヴィアン
③	3	51	女神	ラクシュミ
		51	龍王	セイリュウ
		51	龍王	セイリュウ
④	3	51	闘鬼	ヤクシャ
		53	神獣	ビャッコ
		53	神獣	ビャッコ
⑤	3	49	堕天使	オロバス
		51	邪龍	ピュートーン
		50	魔獣	ミルメコレオ
⑥	0	50	破軍	ベネトナシュ
		—	—	—
		—	—	—

BATTLE 7-04

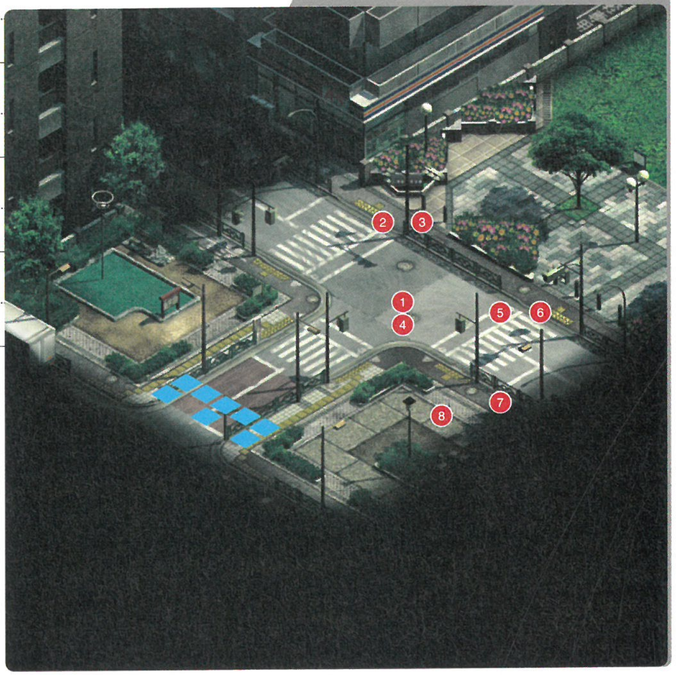
7TH DAY SAT | 11:30～13:30 |



信念の決着（T）

東京で、主人公たちを糾弾する演説を行なっている人物がいるらしい。市民を扇動されることを恐れた主人公たちは、彼らを止めに向かう。

東京　港区　芝公園



【勝利条件
・❶と❷の撃破

【敗北条件
・主人公たちの全滅

【出撃条件
・なし

【クリアボーナス
・3900EXP、9500マッカ

◎マップ中のアイコン
❶…初期配置の敵
❶…敵の増援
■…味方出撃位置
■…NPC出撃位置
■…瘴気
■…目標地点

INTER MISSION

こちらの主力魔法使いとなるイオは速が低く、敵の先制攻撃を受けやすい。そのため、このバトルが始まるまえに速と魔が高いアイリを仲間に加えておきたい。イオを使う場合は「神速の寄せ」をセットしておこう。また「マカラカーン」を使うオシリスに対応するため、速の高いダイチかヒナコに強力な物理属性攻撃をセットしておこう。



このイベントバトルでは衝撃属性を弱点とする敵が多いが、「S絶一門・衝撃」を持つ会社員にだけは注意。

◎…二段構えの攻撃で❶のチームを崩す

❶のチームは強力な回復スキルと鉄壁の防御スキルを持つので、すばやく倒してしまいたい。❶のチームは開始時からこちらに進んでくるので接近を待ち、集中攻撃を仕掛けよう。この際、まずは「百烈突き」など強力な物理属性スキルで、❶のオシリスを倒す。その後、乱舞系の魔法でリーダーにトドメを刺すといい。



❶は「Sテトラカーン」と「マカラカーン」で物理、魔法ともに防御は鉄壁。先制攻撃でまずはオシリスを倒そう。

◎…アバドンにはなるべく手を出さない

❶を撃破したあとは、クリア目的の❷を倒してしまうまえにほかのチームリーダーを倒し、各種の先制発動スキルをクラックしておこう。残る❷のリーダーは各種状態異常から即死を引き起こす「死神の点呼」を使う。チームにアバドンがいるとEXTRA TURNが発生しないので、アバドンがいるあいだに倒してしまおう。



アバドンを倒してしまわないように、あえてアバドンが耐性を持つ属性の全体攻撃スキルを使うのも手だ。

ENEMY DATA《敵データ》

No	移	Lv	種族	名称							スキル
❶	4	57	人間	???	―	耐	耐	耐	耐	耐	吸魔、八双発破、メディアラハン、貫通、全門耐性、二身の残影、Sテトラカーン
		54	龍王	セイリュウ	―	耐	耐	反	弱	耐	マハジオダイン、デスバウンド、電撃反射、五分の活泉、吸収追加、龍胴固め
		53	魔神	オシリス	耐	耐	耐	弱	耐	無	メギド、マカラカーン、リカーム、神速の寄せ、貫通、魔力開眼
❷	5	55	人間	???	―	―	―	―	―	―	千烈突き、ペトラレイ、死神の点呼、マヒ追加、グリモア、みかわし、S骨抜の秘法
		53	邪神	アバドン	弱	耐	無	耐	耐	耐	ブフダイン、マハラギダイン、火事場吸血、氷結無効、全門耐性、混沌の息吹
		54	霊鳥	アンズー	―	耐	弱	―	―	―	マハザンダイン、八双発破、マヒ追加、吸収追加、飛翔天駆
❸	3	53	人間	会社員	―	―	―	―	反	―	吸魔、ニガヨモギ、マハザンダイン、衝撃激化、衝撃反射、毒追加、S絶一門・衝撃
		54	邪龍	ビュートーン	―	―	耐	耐	弱	弱	マハブフダイン、アギダイン、五分の魔脈、火炎激化、氷結激化、邪念流動
		52	妖精	ヴィヴィアン	―	耐	―	吸	耐	―	吸魔、ジオダイン、マカラカーン、電撃反射、妖精の粉
❹	3	54	人間	青年	反	―	―	―	―	―	ディアラハン、万魔の乱舞、物理反射、吸収追加、攻撃全体化、Sマカラカーン
		53	神獣	ビャッコ	耐	―	―	吸	弱	―	貫通の一撃、双手、物理激化、電撃吸収、瞬転の舞踏
		54	闘鬼	ヤクシャ	―	反	―	耐	弱	耐	ディアラハン、デスバウンド、火炎反射、戦神の加護、エクスガード、大凶化
❺	3	52	人間	女性社員	―	―	反	―	―	―	裁きの雷火、ディアラハン、五分の魔脈、氷結反射、S絶一門・電撃
		54	邪龍	ビュートーン	―	―	耐	耐	弱	弱	マハブフダイン、アギダイン、五分の魔脈、火炎激化、氷結激化、邪念流動
		51	女神	ラクシュミ	―	弱	―	―	―	反	メディアラハン、リカーム、ギガジャマ、勝利の美酒、女神の恩寵
❻	2	53	人間	学生	―	―	―	―	―	―	メディアラハン、サマリカーム、セクシーレイ、五分の魔脈、神速の寄せ、S絶一門・氷結
		53	邪神	アバドン	弱	耐	無	耐	耐	耐	ブフダイン、マハラギダイン、火事場吸血、氷結無効、全門耐性、混沌の息吹
		50	魔獣	ミルメコレオ	―	耐	―	―	弱	―	貫通の一撃、アギダイン、吸収追加、毒追加、跳躍自在
❼	3	54	人間	チンピラ	―	―	―	―	―	無	火事場吸血、アムリタ、魔力無効、攻撃全体化、吸収追加、S狂戦士の魂
		51	闘鬼	ヤクシャ	―	反	―	耐	弱	耐	ディアラハン、デスバウンド、火炎反射、大凶化
		54	闘鬼	ヤクシャ	―	反	―	耐	弱	耐	ディアラハン、デスバウンド、火炎反射、戦神の加護、エクスガード、大凶化
❽	3	53	人間	青年	―	無	―	―	―	―	貫通の一撃、暴れまくり、火炎無効、エクストラワン、会心激化、S会心の予言
		50	鬼神	ゾウチョウテン	―	―	―	―	弱	無	アギダイン、渾身の一撃、火炎激化、エクストラワン、鬼神双手
		54	幻魔	カンギテン	―	―	弱	―	吸	―	メディアラハン、万魔の乱舞、二身の残影、五分の活泉、真・夢幻の具足

ENEMY DATA《敵増援データ》

No	移	Lv	種族	名称

No	移	Lv	種族	名称

No	移	Lv	種族	名称

No	移	Lv	種族	名称

No	移	Lv	種族	名称

No	移	Lv	種族	名称

No	移	Lv	種族	名称

No	移	Lv	種族	名称

BATTLE 7-05

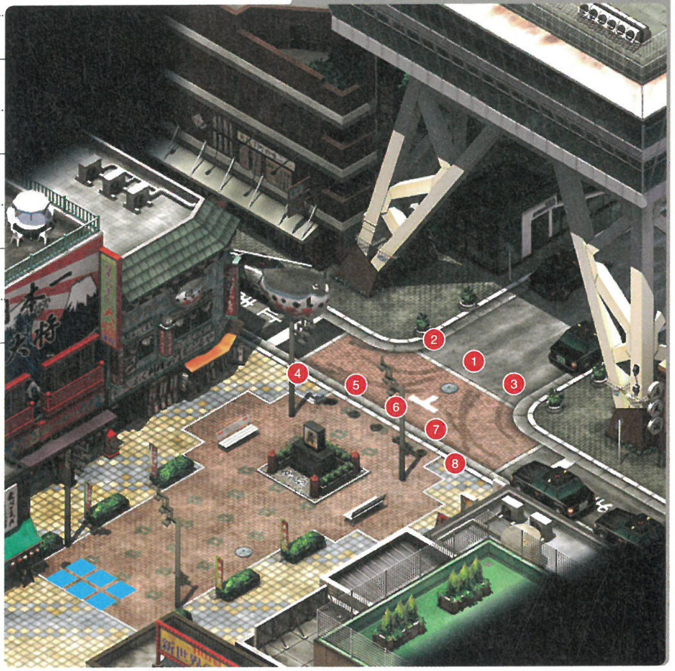
7TH DAY SAT | 12:00～15:30

強者との決着（T）



現在の腐敗した社会を憂い、優れた者が真に正しく力を発揮できる世界の実現を譲らないというかつての仲間の暴走を止めるため、一行は最強の指導者へと挑む。

大阪 新世界 通天閣



勝利条件
・❶の撃破

敗北条件
・主人公たちの全滅

出撃条件
・なし

クリアボーナス
・4300EXP、10000マッカ

◎マップ中のアイコン
❶…初期配置の敵
❶…敵の増援
■…味方出撃位置
■…NPC出撃位置
■…瘴気
■…目標地点

INTER MISSION

❶のチームの攻撃が強力で、戦闘するたびに甚大な被害を受けることになる。召喚用に多数の仲魔を集めておこう。とくにリーダーを守る「勇者の精神」を持つ悪魔を多く用意しておくと戦いが楽になる。また、離れた位置から一気に❶のチームに近づけるように、トウコツなどの妖獣を各チームに加えておきたい。



❶のチームに対しては物理属性攻撃が通用しない。他属性の攻撃を主眼において、スキルをセットしよう。

❶以外の敵は倒さないこと

味方が敵を1チーム撃破するごとに❶のチームの速度が上昇し、行動順がどんどん早まっていく。敵を殲滅していくと❶のチームに何度も連続で攻撃される状態になりかねないので、基本的にほかの敵は倒さないでおいたほうが無難だ。❶の接近を待ち、射程内に入ったらすばやく接近して集中攻撃を仕掛けよう。



❶は移動力が2、攻撃射程が4と攻撃範囲が広い。ある程度引きつけてから一気に接近して取り囲もう。

波状攻撃で一気に勝負をかける

❶のチームはHP・MPともに回復するスキルを持っているので、長期戦になると勝ち目はない。敵に行動の機会を与えず、1回のチャンスで倒しきることが重要だ。まず、味方は全員❶のチームが7マス離れた位置に来るのを待つ。その後妖獣の「妖光一閃」を使ってすばやく近づき攻撃しよう。この際、「勇者の精神」を無効化するため強力な全体攻撃を使うといい。❶のチームは全員に物理属性攻撃が効かないので、物理属性攻撃は控え、他属性のスキルを主体に戦おう。❶にはアリオクが仲魔にいるためEXTRA TURNが発生しないので、耐性についてはそれほど気にせず、強力なスキルを叩き込んでいくといい。

ENEMY DATA《敵データ》

No	移	Lv	種族	名称							スキル
❶	2	62	人間	???	反	ー	ー	ー	ー	耐	常世の祈り、裁きの雷火、メギド、物理反射、龍脈の秘術、同族の心得・攻、SIリカーム
		59	天使	レミエル	吸	耐	ー	耐	ー	ー	サマリカーム、マハブフダイン、マハジオダイン、物理吸収、勇者の精神、天使の聖痕
		58	邪神	アリオク	無	弱	耐	ー	耐	弱	デスバウンド、テトラカーン、貫通の一撃、貫通、勇者の精神、混沌の息吹
❷	3	55	女神	ラクシュミ	ー	耐	耐	耐	耐	反	メディアラハン、リカーム、護りの盾、全門耐性、神速の寄せ、女神の恩寵
		55	邪鬼	ラクシャーサ	無	ー	弱	ー	ー	ー	デスバウンド、エクスムーブ、物理無効、攻撃全体化、邪念呪縛
		55	邪鬼	ラクシャーサ	無	ー	弱	ー	ー	ー	デスバウンド、エクスムーブ、物理無効、攻撃全体化、邪念呪縛
❸	3	56	堕天使	デカラビア	耐	無	ー	弱	ー	ー	マハラギダイン、護りの盾、エクスガード、火炎無効、火炎激化、堕天の烙印
		54	闘鬼	ヤクシャ	ー	反	ー	耐	弱	耐	ディアラハン、デスバウンド、火炎反射、戦神の加護、エクスガード、大凶化
		54	幻魔	カンギテン	ー	ー	弱	ー	吸	ー	メディアラハン、万魔の乱舞、二身の残影、五分の活泉、真・夢幻の具足
❹	3	56	堕天使	デカラビア	耐	無	ー	弱	ー	ー	マハラギダイン、護りの盾、エクスガード、火炎無効、火炎激化、堕天の烙印
		53	妖獣	トウコツ	ー	弱	ー	ー	反	反	ディアラハン、ギガジャマ、千烈突き、衝撃反射、グリモア、マヒ追加、妖光一閃
		54	邪龍	ピュートーン	ー	ー	耐	耐	弱	弱	マハブフダイン、アギダイン、五分の魔脈、火炎激化、氷結激化、邪念流動
❺	3	55	邪鬼	ラクシャーサ	無	ー	弱	ー	ー	ー	デスバウンド、エクスムーブ、物理無効、攻撃全体化、邪念呪縛
		55	邪鬼	ラクシャーサ	無	ー	弱	ー	ー	ー	デスバウンド、エクスムーブ、物理無効、攻撃全体化、邪念呪縛
		56	破壊神	カルティケーヤ	ー	無	ー	反	ー	耐	千烈突き、メギド、攻撃全体化、吸収追加、修羅の宿命
❻	5	54	霊鳥	アンズー	ー	耐	弱	ー	ー	ー	マハザンダイン、八双発破、マヒ追加、吸収追加、飛翔天駆
		53	神獣	ビャッコ	耐	ー	ー	吸	弱	ー	貫通の一撃、双手、物理激化、電撃吸収、瞬転の舞踏
		53	神獣	ビャッコ	耐	ー	ー	吸	弱	ー	貫通の一撃、双手、物理激化、電撃吸収、瞬転の舞踏
❼	5	54	闘鬼	ヤクシャ	ー	反	ー	耐	弱	耐	ディアラハン、デスバウンド、火炎反射、戦神の加護、エクスガード、大凶化
		55	邪鬼	ラクシャーサ	無	ー	弱	ー	ー	ー	デスバウンド、エクスムーブ、物理無効、攻撃全体化、邪念呪縛
		54	霊鳥	アンズー	ー	耐	弱	ー	ー	ー	マハザンダイン、八双発破、マヒ追加、吸収追加、飛翔天駆
❽	5	54	霊鳥	アンズー	ー	耐	弱	ー	ー	ー	マハザンダイン、八双発破、マヒ追加、吸収追加、飛翔天駆
		54	邪龍	ピュートーン	ー	ー	耐	耐	弱	弱	マハブフダイン、アギダイン、五分の魔脈、火炎激化、氷結激化、邪念流動
		54	邪龍	ピュートーン	ー	ー	耐	耐	弱	弱	マハブフダイン、アギダイン、五分の魔脈、火炎激化、氷結激化、邪念流動

ENEMY DATA《敵増援データ》

No	移	Lv	種族	名称

No	移	Lv	種族	名称

No	移	Lv	種族	名称

No	移	Lv	種族	名称

No	移	Lv	種族	名称

No	移	Lv	種族	名称

No	移	Lv	種族	名称

No	移	Lv	種族	名称

BATTLE 7-06

7TH DAY SAT | 18:30

撃破数７（T）



トランペッターの協力を取り付け、ベネトナシュに対抗する準備は整った。ポラリスの試練に打ち勝つため、主人公たちは最後のセプテントリオンとの戦いに挑む。

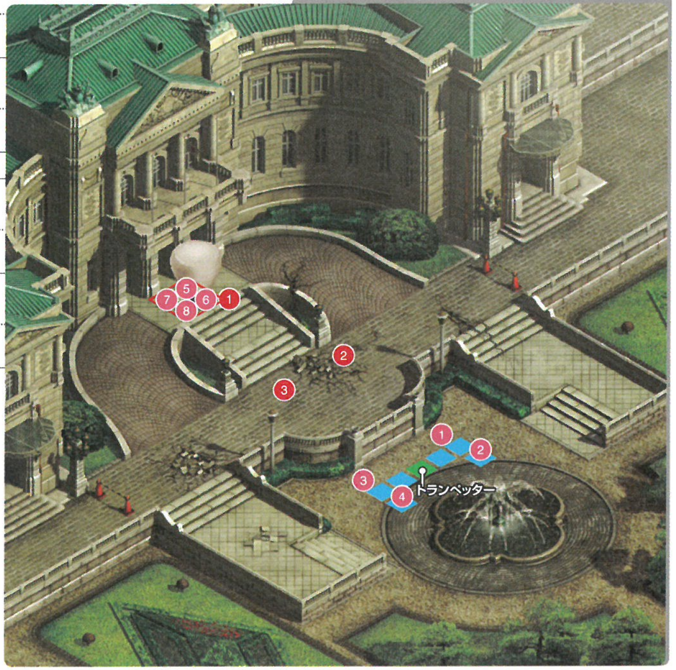
勝利条件
・ベネトナシュの撃破

敗北条件
・主人公たちの全滅
・トランペッターが撃破される

出撃条件
・なし

クリアボーナス
・4600EXP、10500マッカ

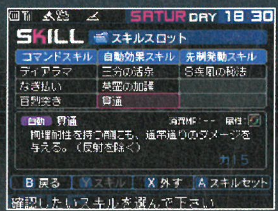
東京　赤坂　迎賓館



◎マップ中のアイコン
- ❶…初期配置の敵
- ❶…敵の増援
- ■…味方出撃位置
- ■…NPC出撃位置
- ■…瘴気
- ■…目標地点

INTER MISSION

途中で仲魔を入れ替えることができず、序盤はベネトナシュに人間の攻撃が通用しないので、慎重に編成をしておく必要がある。各チームには回復役を入れたうえ、1チームずつ、攻撃属性を物理、火炎、氷結、電撃に特化させておこう。敵チームはいずれも1体なので、攻撃スキルには乱舞系をセットしておくと、1回の戦闘で大ダメージを与えられる。



物理属性に高い耐性を持つ敵が多いが、「貫通」をセットしておけば幅広い敵に対応できるようになる。

◉…仲魔の力でダメージを与える

マップ中央のベネトナシュを2体撃破すると、小さなベネトナシュがさらに増援として出現する。トランペッターは敵の全体攻撃でダメージを受けるため、まずはベネトナシュ本体以外の敵を全滅させること。ベネトナシュ本体には人間の攻撃が通用しないので、仲魔の火炎属性か電撃属性のスキルでダメージを与えよう。



ベネトナシュと戦う際は、「人間不可侵」があるので味方のリーダーは攻撃を仕掛けないように注意しよう。

◉…分裂後は敵の行動まえにすばやく倒す

ベネトナシュ本体は、ある程度のダメージを与えると4つに分裂する。この4体のベネトナシュをすべて撃破すればクリアとなる。各ベネトナシュは耐性が異なっているので、あらかじめその属性に対処できるチームを敵の出現位置に合わせて配置しておけば、攻撃される間もなく一気に倒すことが可能だ。



分裂したベネトナシュには人間でもダメージを与えられる。弱点を突いてすばやく撃破していこう。

ENEMY DATA《敵データ》

No	移	Lv	種族	名称							スキル
❶	4	60	破軍星	ベネトナシュ	反	弱	耐	弱	無	無	連星の炎、周極の巨砲、人間不可侵、物理反射、破軍星の証
		—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
		—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
❷	4	50	破軍	ベネトナシュ	—	—	無	—	耐	無	暗黒の雷光、再生、八双発破、耐状態異常、耐衝撃、電撃強化、破軍の芽
		—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
		—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
❸	4	50	破軍	ベネトナシュ	—	—	無	—	耐	無	暗黒の雷光、再生、八双発破、耐状態異常、耐衝撃、電撃強化、破軍の芽
		—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
		—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

ENEMY DATA《敵増援データ》

No	移	Lv	種族	名称
❶	0	50	破軍	ベネトナシュ
		—	—	—
		—	—	—
❷	0	50	破軍	ベネトナシュ
		—	—	—
		—	—	—
❸	0	50	破軍	ベネトナシュ
		—	—	—
		—	—	—
❹	0	50	破軍	ベネトナシュ
		—	—	—
		—	—	—
❺	4	60	破軍	ベネトナシュ
		—	—	—
		—	—	—
❻	4	60	破軍	ベネトナシュ
		—	—	—
		—	—	—
❼	4	60	破軍	ベネトナシュ
		—	—	—
		—	—	—
❽	4	60	破軍	ベネトナシュ
		—	—	—
		—	—	—

BATTLE 7-07

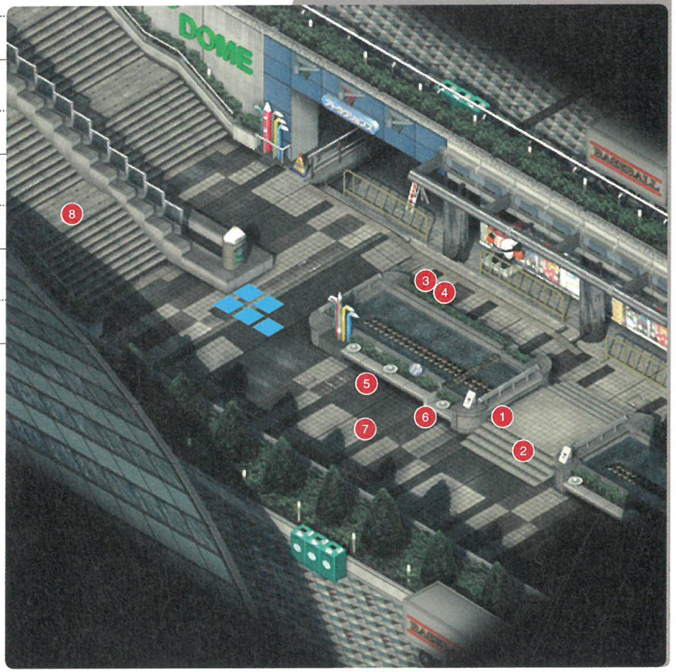
7TH DAY SAT 07:00 ～ 09:00

東京との争い(0)



ヤマトから「まずは主義主張が曖昧な東京勢を攻める」と聞かされた主人公たちは、ドーム球場前でヤマトに賛同しなかった者の一部と対峙することになる。

東京　水道橋　ドーム球場前



勝利条件
・すべてのアプリ使用者の撃破

敗北条件
・主人公たちの全滅

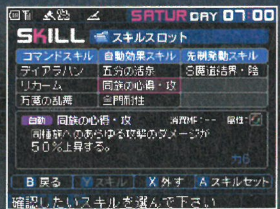
出撃条件
・なし

クリアボーナス
・3000EXP、8000マッカ

◎マップ中のアイコン
❶…初期配置の敵
❶…敵の増援
■…味方出撃位置
■…NPC出撃位置
■…瘴気
■…目標地点

INTER MISSION

ヤマトが正式に味方となり、スキルやチームの編成が可能となる。ヤマトは力、魔どちらも高いためどの属性の攻撃も強力だが、大阪ルートには物理属性攻撃が得意なメンバーも多いので、ほかの属性のスキルをセットしたほうがバランスよく戦える。あとは❷のチームへの対策として「ペトラレイ」をセットしておこう。



人間が多く出現するので、「同族の心得・攻」や「同族の心得・防」は忘れずにセットしておくこと。

◉…攻撃を集中させて敵を倒していく

敵の全滅が目的なので、4チームでまとまって行動し、「女神の恩寵」などで回復されるまえに確実に倒していく。❷はリーダーが「Sリカーム」を持っており、リーダー以外を倒しても戦闘に入るたびに復活するので撃破に時間がかかる。「ペトラレイ」でリーダーを石化させてから衝撃属性スキルを使い、早めに倒そう。



シヴァはほかの敵とは強さのレベルが違う。❶を倒せば撤退するが、戦う場合はP169の攻略を参照のこと。

◉…攻撃を反射するスキルに注意

このバトルでは物理攻撃を1回だけ反射する「テトラカーン」と、魔法攻撃を1回だけ反射する「マカラカーン」を使う敵が出現する。「テトラカーン」は❼のズェラロンズが、「マカラカーン」は❻の女性社員が使い、チーム全員に効果が発揮されるので、それぞれのチームを攻撃するときは属性に注意すること。



こちらの攻撃がそのまま帰ってくるため、ダメージを受けてしまう。反射する属性での攻撃は控えよう。

ENEMY DATA《敵データ》

No	移	Lv	種族	名称							スキル
❶	6	52	人間	???	―	耐	耐	耐	耐	耐	ブフダイン、炎の乱舞、裁きの雷火、氷結激化、全門耐性、食いしばり、S絶一門・物理
		49	霊鳥	バイブ・カハ	耐	無	―	―	弱	弱	会心の予言、ザンダイン、吸魔、エクストラワン、衝撃激化、火炎無効、飛翔天駆
		49	女神	スカアハ	―	弱	―	弱	無	無	リカーム、ジオダイン、マハジオダイン、耐状態異常、衝撃無効、五分の魔脈、女神の恩寵
❷	4	52	人間	???	無	―	―	―	―	―	デスバウンド、渾身の一撃、暗殺拳、戦神の加護、物理激化、物理無効、Sリカーム
		51	龍王	セイリュウ	―	耐	耐	反	弱	耐	マハジオダイン、ジオダイン、電撃反射、龍胴固め
		50	鬼神	ゾウチョウテン	―	―	―	―	弱	無	アギダイン、渾身の一撃、火炎激化、エクストラワン、鬼神双手
❸	3	50	人間	チンピラ	―	―	―	―	―	―	貫通の一撃、暗殺拳、パワーチャージ、エクスガード、エクスティール、毒追加、Sディアラハン
		50	妖獣	トウコツ	―	弱	―	―	反	反	ディアラハン、ギガジャマ、マハザン、衝撃反射、物理強化、マヒ追加、妖光一閃
		50	魔獣	ミルメコレオ	―	耐	―	―	弱	―	貫通の一撃、アギダイン、吸収追加、毒追加、跳躍自在
❹	3	48	人間	会社員	―	―	―	―	―	―	メディア、ディアラハン、ペトラレイ、グリモア、五分の魔脈、石化追加、S鬼門防御
		47	邪龍	ヤム	耐	無	―	―	弱	無	ペトラレイ、万魔の乱舞、アムリタ、対物理、火炎無効、勝利の息吹、邪念流動
		47	邪龍	ヤム	耐	無	―	―	弱	無	ペトラレイ、万魔の乱舞、アムリタ、対物理、火炎無効、勝利の息吹、邪念流動
❺	3	49	人間	自衛隊員	―	―	―	―	―	―	エクスムーブ、アムリタ、攻撃全体化、二身の残影、マヒ追加、S的中の秘法
		49	闘鬼	ラームジェルグ	―	―	―	弱	―	弱	暴れまくり、絶妙打、パワーチャージ、五分の活泉、食いしばり、会心激化、大凶化
		49	闘鬼	ラームジェルグ	―	―	―	弱	―	弱	暴れまくり、絶妙打、パワーチャージ、五分の活泉、食いしばり、会心激化、大凶化
❻	2	48	人間	女性社員	―	―	―	―	―	無	雷の乱舞、マカラカーン、吸魔、みかわし、魔力無効、神速の寄せ、S魔道結界・陰
		48	邪神	アバドン	弱	耐	無	耐	耐	耐	ブフダイン、炎の乱舞、氷結無効、全門耐性、会心激化、混沌の波動
		47	妖精	シルキー	―	弱	無	反	―	耐	メディア、ディアラハン、万魔の乱舞、電撃反射、食いしばり、神速の寄せ、妖精の粉
❼	3	49	人間	女性社員	―	―	無	―	―	―	嵐の乱舞、ブフダイン、氷結激化、エクストラワン、氷結無効、S解守の秘法
		48	魔神	ヤマ	―	無	―	耐	―	―	アギダイン、マハジオダイン、貫通の一撃、火炎無効、火炎激化、魔力開眼
		50	鬼女	ズェラロンズ	―	―	弱	―	吸	弱	ザンダイン、テトラカーン、衝撃吸収、慈母の献身
❽	3	76	破壊神	シヴァ	反	耐	耐	耐	耐	無	渾身の一撃、千烈突き、火事場吸血、超反撃、貫通、物理反射、修羅の宿命
		―	―	―	―	―	―	―	―	―	―
		―	―	―	―	―	―	―	―	―	―

ENEMY DATA《敵増援データ》

No	移	Lv	種族	名称

No	移	Lv	種族	名称

No	移	Lv	種族	名称

No	移	Lv	種族	名称

No	移	Lv	種族	名称

No	移	Lv	種族	名称

No	移	Lv	種族	名称

No	移	Lv	種族	名称

BATTLE 7-08

7TH DAY SAT | 07:30～10:30 |

旧友との決着(O)



主人公たちは水道橋での戦いで東京勢の一部の排除に成功した。一行はそのまま東京勢を率いている者を倒すため、フミが得た情報に従って新橋へ向かう。

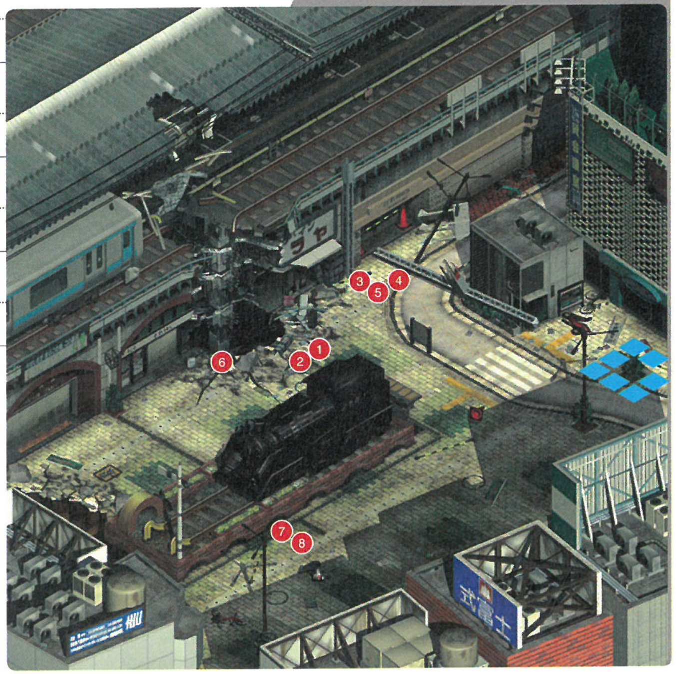
東京 新橋 SL広場

勝利条件
・すべての敵の撃破

敗北条件
・主人公たちの全滅

出撃条件
・なし

クリアボーナス
・3400EXP、8500マッカ



◎マップ中のアイコン
❶…初期配置の敵
❶…敵の増援
■…味方出撃位置
■…NPC出撃位置
■…瘴気
■…目標地点

INTER MISSION

「テトラカーン」と「マカラカーン」が使える敵が多いので、物理攻撃と魔法攻撃が強力なチームをそれぞれ2チームずつ編成しておきたい。敵の「マハジオダイン」など強力な電撃属性の対策として「電撃無効」や「耐電撃」をセットしておこう。電撃属性が弱点の仲魔がいる場合は、合体を行なって電撃属性に強い仲魔に変えておくといい。



ヘカーテやアバドンを合体素材にして、物理と万能以外の属性に強くなる「全門耐性」を継承させておきたい。

戦力の少ない側に攻め込む

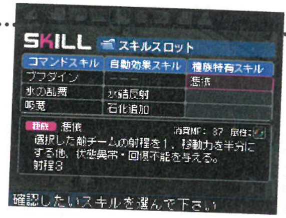
味方はマップの右に、敵は上と左下に出現するため、挟まれた状況でバトルが始まる。まずは挟撃されるのを防ぐため、戦力の少ない左下の❼と❽に対して攻撃を仕掛けよう。その際、❶が「妖光一閃」ですばやく近づいてくるので注意。❶と左下のチームを殲滅したら、近づいてくる上側の敵を1チームずつ倒していこう。



魔法攻撃が得意なチームが❶の相手をしている間に、物理攻撃チームは左下へ進むと効率がいい。

厄介なチームの対処方法

出現する敵でいちばん厄介なのは、「テトラカーン」と「マカラカーン」の両方を使う女性社員のいる❸。物理・魔法のどちらもはね返してくるので、使われる前に倒せるように速の高いチームが相手をするといい。電撃属性での攻撃が強烈な警察官のチーム❹には、電撃耐性を高めたチームで戦うようにしよう。



回復不能にさせるクドラクの「憑依」も厄介なスキル。くらったら非常に危険なので、すぐに「アムリタ」で治そう。

ENEMY DATA《敵データ》

No	移	Lv	種族	名称							スキル
❶	4	53	人間	???	ー	耐	耐	耐	耐	耐	百烈突き、ニガヨモギ、ブフダイン、全門耐性、食いしばり、S骨抜の秘法
		50	妖獣	トウコツ	ー	弱	ー	ー	反	反	ディアラハン、ギガジャマ、マハザン、衝撃反射、物理強化、マヒ追加、妖光一閃
		52	幻魔	クルースニク	無	無	耐	ー	ー	無	渾身の一撃、アギダイン、デスバウンド、物理無効、火炎無効、毒追加、真・夢幻の具足
❷	4	54	人間	???	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ディアラハン、リカーム、嵐の乱舞、五分の活泉、耐状態異常、S絶一門・物理
		53	天使	カズフェル	耐	ー	反	ー	ー	ー	裁きの雷火、マハブフダイン、ディアラハン、氷結反射、エクスガード、聖騎士の精神、天使の聖痕
		52	妖精	ヴィヴィアン	ー	耐	ー	吸	耐	ー	吸魔、ジオダイン、マカラカーン、電撃反射、妖精の粉
❸	3	52	人間	女性社員	ー	反	ー	ー	ー	ー	テトラカーン、氷の乱舞、氷結激化、エクストラワン、火炎反射、S魔道結界・陰
		52	妖精	ヴィヴィアン	ー	耐	ー	吸	耐	ー	吸魔、ジオダイン、マカラカーン、電撃反射、妖精の粉
		52	妖精	ヴィヴィアン	ー	耐	ー	吸	耐	ー	吸魔、ジオダイン、マカラカーン、電撃反射、妖精の粉
❹	3	51	人間	警察官	ー	耐	耐	耐	耐	耐	護りの盾、ザンダイン、全門耐性、盟主の精神、食いしばり、S先制封殺
		51	龍王	セイリュウ	ー	耐	耐	反	弱	耐	マハジオダイン、ジオダイン、電撃反射、龍胴固め
		51	龍王	セイリュウ	ー	耐	耐	反	弱	耐	マハジオダイン、ジオダイン、電撃反射、龍胴固め
❺	3	50	人間	工事作業員	ー	ー	ー	ー	ー	ー	八相発破、弱者必滅拳、アムリタ、物理激化、同族の心得・攻、S決死の覚悟
		51	邪龍	ピュートーン	ー	ー	耐	耐	弱	弱	ブフダイン、メギド、氷結激化、邪念流動
		50	鬼神	ゾウチョウテン	ー	ー	ー	ー	弱	無	アギダイン、渾身の一撃、火炎激化、エクストラワン、鬼神双手
❻	3	51	人間	学生	ー	ー	反	ー	ー	ー	メディア、セクシーレイ、ブフダイン、衝撃激化、氷結反射、S絶一門・火炎
		50	幽鬼	クドラク	耐	弱	反	ー	ー	ー	ブフダイン、氷の乱舞、吸魔、氷結反射、石化追加、憑依
		50	鬼女	ズェラロンズ	ー	ー	弱	ー	吸	弱	ザンダイン、テトラカーン、衝撃吸収、慈母の献身
❼	3	52	人間	チンピラ	ー	ー	ー	ー	反	ー	デスバウンド、捨身の一撃、パワーチャージ、エクストラワン、衝撃反射、Sメディア
		51	闘鬼	ヤクシャ	ー	反	ー	耐	弱	耐	ディアラハン、デスバウンド、火炎反射、大凶化
		50	魔獣	ミルメコレオ	ー	耐	ー	ー	弱	ー	貫通の一撃、アギダイン、吸収追加、毒追加、跳躍自在
❽	3	50	人間	青年	ー	ー	ー	ー	ー	無	マカラカーン、千烈突き、会心の予言、エクスティール、魔力無効、S絶一門・氷結
		47	邪鬼	ギリメカラ	反	ー	ー	ー	弱	ー	ブフダイン、八相発破、氷結激化、物理無効、邪念呪縛
		53	天使	カズフェル	耐	ー	反	ー	ー	ー	裁きの雷火、マハブフダイン、氷結反射、天使の聖痕

ENEMY DATA《敵増援データ》

No	移	Lv	種族	名称

No	移	Lv	種族	名称

No	移	Lv	種族	名称

No	移	Lv	種族	名称

No	移	Lv	種族	名称

No	移	Lv	種族	名称

No	移	Lv	種族	名称

No	移	Lv	種族	名称

BATTLE 7-09

7TH DAY SAT | 11:00～12:00

未知の脅威（O）



ヤマトたちは宮下公園で新たなセプテントリオン「ベネトナシュ」に遭遇する。ポラリスへの邂逅のためにも、名古屋勢が介入してくるまえの撃破を狙う。

勝利条件
・ベネトナシュの撃破

敗北条件
・主人公たちの全滅

出撃条件
・なし

クリアボーナス
・3600EXP、9000マッカ



◎マップ中のアイコン
❶…初期配置の敵
①…敵の増援
■…味方出撃位置
■…NPC出撃位置
■…瘴気
■…目標地点

※増援①～⑤はいずれかの瘴気から順番に何度でも出現

INTER MISSION

宮下公園は多数の障害物のせいで移動に時間がかかってしまうので、幻魔や霊鳥をチームに入れて動きやすくしておこう。スキルは、弱点属性の多い氷結や衝撃属性をセットしておけば有利に戦える。悪魔が強制的に帰還させられるというイベント後、各チームともにリーダーのみになるので、HPを回復できる手段を全員に持たせておこう。



魔が初期値でも「ディア」なら使える。回復量は心もとないが、ないよりはいいので忘れずにセットすること。

ベネトナシュと離れて戦う

ベネトナシュの攻撃範囲は7マスと長く、不用意に近づくと一方的に攻撃されてしまう。ほかの敵を攻撃するときもベネトナシュとの距離をつねに確認して、攻撃されない位置を保つことが重要となる。弱点を突いた攻撃を行なえばほかの敵は脅威にならないので、数が減ってからベネトナシュに接近しよう。



瘴気から増援が出現するが、瘴気のひとつはベネトナシュの攻撃範囲にある。そこ以外の瘴気を消しておこう。

ベネトナシュとの交戦後は移動を優先

ベネトナシュと戦闘すると、すべての瘴気と敵味方の悪魔が消滅してしまう。さらに、メグレズの芽と外見が同様な小型のベネトナシュが出現する。その後は目的地から逃げることが勝利条件となるので、こちらからは攻撃を仕掛けず、受けたダメージを回復しながら目的地への移動を優先しよう。



目的地は下の道路沿いに3ヵ所出現。この位置でベネトナシュからの攻撃を受ければすぐに目的地に到達できる。

ENEMY DATA《敵データ》

No	移	Lv	種族	名称							スキル
❶	0	60	破軍星	ベネトナシュ	反	弱	耐	弱	無	無	連星の炎、周極の巨砲、人間不可侵、物理反射、獣の眼光、破軍星の証
		–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
		–	–	–	–	–	–	–	–	–	–

No	移	Lv	種族	名称							スキル
❷	3	51	闘鬼	ヤクシャ	–	反	–	耐	弱	耐	ディアラハン、デスバウンド、火炎反射、大凶化
		53	神獣	ビャッコ	耐	–	–	吸	弱	–	貫通の一撃、双手、物理激化、電撃の吸収、瞬転の舞踏
		53	神獣	ビャッコ	耐	–	–	吸	弱	–	貫通の一撃、双手、物理激化、電撃の吸収、瞬転の舞踏

No	移	Lv	種族	名称							スキル
❸	3	51	女神	ラクシュミ	–	弱	–	–	–	反	メディアラハン、リカーム、ギガジャマ、勝利の美酒、女神の恩寵
		51	龍王	セイリュウ	–	耐	耐	反	弱	耐	マハジオダイン、ジオダイン、電撃反射、龍胴固め
		51	龍王	セイリュウ	–	耐	耐	反	弱	耐	マハジオダイン、ジオダイン、電撃反射、龍胴固め

No	移	Lv	種族	名称							スキル
❹	3	51	闘鬼	ヤクシャ	–	反	–	耐	弱	耐	ディアラハン、デスバウンド、火炎反射、大凶化
		51	闘鬼	ヤクシャ	–	反	–	耐	弱	耐	ディアラハン、デスバウンド、火炎反射、大凶化
		52	妖精	ヴィヴィアン	–	耐	–	吸	耐	–	吸魔、ジオダイン、マカラカーン、電撃反射、妖精の粉

No	移	Lv	種族	名称							スキル
❺	3	49	堕天使	オロバス	–	–	弱	耐	–	無	マハジオ、千烈突き、魔力無効、電撃激化、堕天の烙印
		49	堕天使	オロバス	–	–	弱	耐	–	無	マハジオ、千烈突き、魔力無効、電撃激化、堕天の烙印
		50	妖獣	トウコツ	–	弱	–	–	反	反	ディアラハン、ギガジャマ、マハザン、衝撃反射、物理強化、マヒ追加、妖光一閃

No	移	Lv	種族	名称							スキル
❻	3	49	堕天使	オロバス	–	–	弱	耐	–	無	マハジオ、千烈突き、魔力無効、電撃激化、堕天の烙印
		51	邪龍	ピュートーン	–	–	耐	耐	弱	弱	ブフダイン、メギド、氷結激化、邪念流動
		50	魔獣	ミルメコレオ	–	耐	–	–	弱	–	貫通の一撃、アギダイン、吸収追加、毒追加、跳躍自在

No	移	Lv	種族	名称							スキル

No	移	Lv	種族	名称							スキル

ENEMY DATA《敵増援データ》

No	移	Lv	種族	名称
①	3	49	堕天使	オロバス
		49	堕天使	オロバス
		50	妖獣	トウコツ

No	移	Lv	種族	名称
②	4	51	闘鬼	ヤクシャ
		51	闘鬼	ヤクシャ
		52	妖精	ヴィヴィアン

No	移	Lv	種族	名称
③	3	51	女神	ラクシュミ
		51	龍王	セイリュウ
		51	龍王	セイリュウ

No	移	Lv	種族	名称
④	3	51	闘鬼	ヤクシャ
		53	神獣	ビャッコ
		53	神獣	ビャッコ

No	移	Lv	種族	名称
⑤	3	49	堕天使	オロバス
		51	邪龍	ピュートーン
		50	魔獣	ミルメコレオ

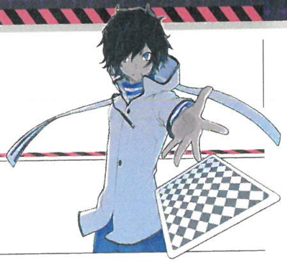
No	移	Lv	種族	名称
⑥	0	50	破軍	ベネトナシュ
		–	–	–
		–	–	–

No	移	Lv	種族	名称

No	移	Lv	種族	名称

BATTLE 7-09

7TH DAY SAT | 11:00～12:00 |



未知の脅威（0）

ヤマトたちは宮下公園で新たなセプテントリオン「ベネトナシュ」に遭遇する。ポラリスへの邂逅のためにも、名古屋勢が介入してくるまえの撃破を狙う。

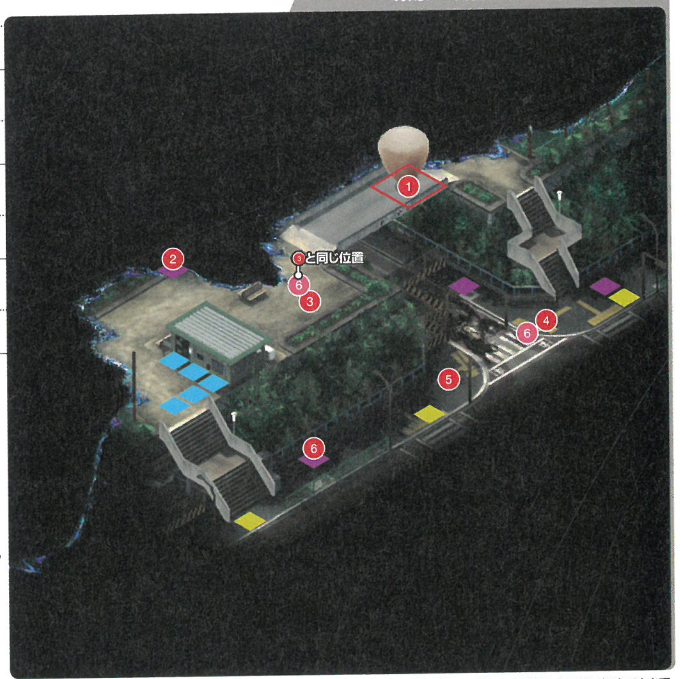
東京　渋谷　宮下公園

勝利条件
・ベネトナシュの撃破

敗北条件
・主人公たちの全滅

出撃条件
・なし

クリアボーナス
・3600EXP、9000マッカ



◎マップ中のアイコン
- ❶…初期配置の敵
- ❶…敵の増援
- ■…味方出撃位置
- ■…NPC出撃位置
- ■…瘴気
- ■…目標地点

※増援❶～❺はいずれかの瘴気から順番に何度でも出現

INTER MISSION

宮下公園は多数の障害物のせいで移動に時間がかかってしまうので、幻魔や霊鳥をチームに入れて動きやすくしておこう。スキルは、弱点属性の多い氷結や衝撃属性をセットしておけば有利に戦える。悪魔が強制的に帰還させられるというイベント後、各チームともにリーダーのみになるので、HPを回復できる手段を全員に持たせておこう。



魔が初期値でも「ディア」なら使える。回復量は心もとないが、ないよりはいいので忘れずにセットすること。

◎…ベネトナシュと離れて戦う

ベネトナシュの攻撃範囲は7マスと長く、不用意に近づくと一方的に攻撃されてしまう。ほかの敵を攻撃するときもベネトナシュとの距離をつねに確認して、攻撃されない位置を保つことが重要となる。弱点を突いた攻撃を行なえばほかの敵は脅威にならないので、数が減ってからベネトナシュに接近しよう。



瘴気から増援が出現するが、瘴気のひとつはベネトナシュの攻撃範囲にある。そこ以外の瘴気を消しておこう。

◎…ベネトナシュとの交戦後は移動を優先

ベネトナシュと戦闘すると、すべての瘴気と敵味方の悪魔が消滅してしまう。さらに、メグレズの芽と外見が同様な小型のベネトナシュが出現する。その後は目的地から逃げることが勝利条件となるので、こちらからは攻撃を仕掛けず、受けたダメージを回復しながら目的地への移動を優先しよう。



目的地は下の道路沿いに3ヵ所出現。この位置でベネトナシュからの攻撃を受ければすぐに目的地に到達できる。

ENEMY DATA《敵データ》

No	移	Lv	種族	名称							スキル
❶	0	60	破軍星	ベネトナシュ	反	弱	耐	弱	無	無	連星の炎、周極の巨砲、人間不可侵、物理反射、獣の眼光、破軍星の証
		―	―	―	―	―	―	―	―	―	―
		―	―	―	―	―	―	―	―	―	―
❷	3	51	闘鬼	ヤクシャ	―	反	―	耐	弱	耐	ディアラハン、デスバウンド、火炎反射、大凶化
		53	神獣	ビャッコ	耐	―	―	吸	弱	―	貫通の一撃、双手、物理激化、電撃の吸収、瞬転の舞踏
		53	神獣	ビャッコ	耐	―	―	吸	弱	―	貫通の一撃、双手、物理激化、電撃の吸収、瞬転の舞踏
❸	3	51	女神	ラクシュミ	―	弱	―	―	―	反	メディアラハン、リカーム、ギガジャマ、勝利の美酒、女神の恩寵
		51	龍王	セイリュウ	―	耐	耐	反	弱	耐	マハジオダイン、ジオダイン、電撃反射、龍胴固め
		51	龍王	セイリュウ	―	耐	耐	反	弱	耐	マハジオダイン、ジオダイン、電撃反射、龍胴固め
❹	3	51	闘鬼	ヤクシャ	―	反	―	耐	弱	耐	ディアラハン、デスバウンド、火炎反射、大凶化
		51	闘鬼	ヤクシャ	―	反	―	耐	弱	耐	ディアラハン、デスバウンド、火炎反射、大凶化
		52	妖精	ヴィヴィアン	―	耐	―	吸	耐	―	吸魔、ジオダイン、マカラカーン、電撃反射、妖精の粉
❺	3	49	堕天使	オロバス	―	―	弱	耐	―	無	マハジオ、千烈突き、魔力無効、電撃激化、堕天の烙印
		49	堕天使	オロバス	―	―	弱	耐	―	無	マハジオ、千烈突き、魔力無効、電撃激化、堕天の烙印
		50	妖獣	トウコツ	―	弱	―	―	反	反	ディアラハン、ギガジャマ、マハザン、衝撃反射、物理強化、マヒ追加、妖光一閃
❻	3	49	堕天使	オロバス	―	―	弱	耐	―	無	マハジオ、千烈突き、魔力無効、電撃激化、堕天の烙印
		51	邪龍	ビュートーン	―	―	耐	耐	弱	弱	ブフダイン、メギド、氷結激化、邪念流動
		50	魔獣	ミルメコレオ	―	耐	―	―	弱	―	貫通の一撃、アギダイン、吸収追加、毒追加、跳躍自在

ENEMY DATA《敵増援データ》

No	移	Lv	種族	名称
❶	3	49	堕天使	オロバス
		49	堕天使	オロバス
		50	妖獣	トウコツ
❷	4	51	闘鬼	ヤクシャ
		51	闘鬼	ヤクシャ
		52	妖精	ヴィヴィアン
❸	3	51	女神	ラクシュミ
		51	龍王	セイリュウ
		51	龍王	セイリュウ
❹	3	51	闘鬼	ヤクシャ
		53	神獣	ビャッコ
		53	神獣	ビャッコ
❺	3	49	堕天使	オロバス
		51	邪龍	ビュートーン
		50	魔獣	ミルメコレオ
❻	0	50	破軍	ベネトナシュ
		―	―	―
		―	―	―

BATTLE 7-10

7TH DAY SAT | 11:30～14:00

名古屋との争い（O）



ベネトナシュの能力の前に敗走した主人公たちは、さきに名古屋の勢力を壊滅させることにする。伏見で敵が走り去るのを見つけ、罠と知りつつもあとを追う。

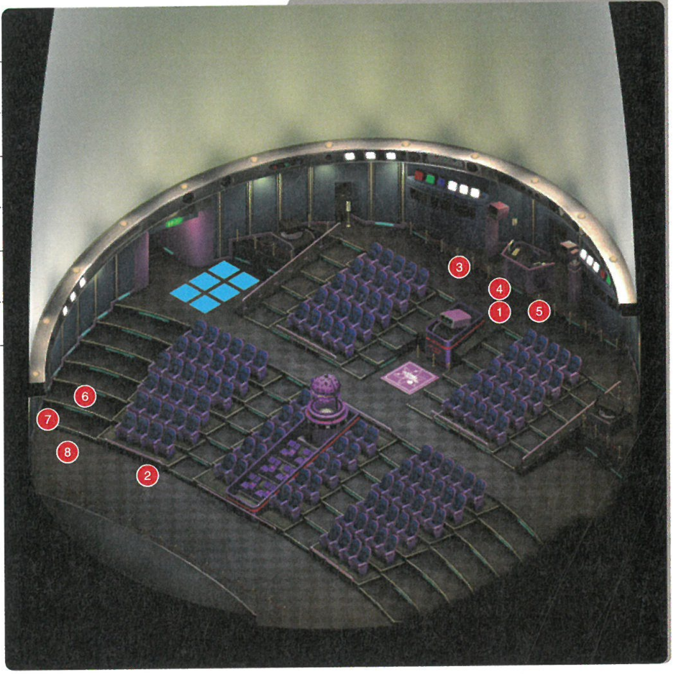
名古屋　伏見　みんなの科学館

勝利条件
・すべての敵の撃破

敗北条件
・主人公たちの全滅

出撃条件
・なし

クリアボーナス
・3900EXP、9500マッカ



◎マップ中のアイコン
- ❶…初期配置の敵
- ❶…敵の増援
- ■…味方出撃位置
- ■…NPC出撃位置
- ■…瘴気
- ■…目標地点

INTER MISSION

BATTLE 7-09のイベントで仲魔がすべて外されているので、チームの再編成を行なおう。その際、「Sテトラカーン」を使う❶を倒すため、万能属性攻撃に特化したチームを作っておくと効率よく戦える。あとは移動力に関わる「妖光一閃」や「飛翔天駆」、「邪念呪縛」などを持つ仲魔をそれぞれのチームに入れておくと便利。



邪龍や邪神のいるチームが多いため、一方的に攻撃されやすい。こちらも同じ種族をチームに入れて対抗したい。

…敵の合流を防ぐことが重要

敵はマップ右上と左下に固まっており、開始直後から合流しようと移動を開始する。左下の部隊は回復スキルを多く持つため、合流されるとダメージを与えてもつぎつぎに回復されてしまい戦闘が長引く原因となる。まずは「妖光一閃」など移動力を増やせるチームが先行して左下の部隊を攻撃していこう。



移動するときは左下を通ろう。右へ進んで先回りしようとすると、右上の部隊から攻撃されてしまう。

…「Sテトラカーン」には要注意

左下の部隊をすべて倒したら、今度は右上の部隊に攻撃を仕掛ける。そのときに注意しなくてはならないのが、❶の「Sテトラカーン」だ。戦闘開始時に毎回「テトラカーン」が発動し、物理攻撃を反射してくる。魔法攻撃なら反射を気にせずに攻撃できるので、万能属性攻撃に特化したチームで集中攻撃を浴びせて倒すといい。



❶のリーダーは「全門耐性」ではほとんどの属性攻撃のダメージを半減する。半減されない万能属性で攻撃したい。

ENEMY DATA《敵データ》

No	移	Lv	種族	名称							スキル
❶	6	59	人間	???	ー	耐	耐	耐	耐	耐	メギド、裁きの雷火、テトラカーン、全門耐性、二身の残影、五分の魔脈、Sテトラカーン
		58	邪龍	クエレブレ	ー	弱	反	耐	ー	ー	ブフダイン、マハブフダイン、吸魔、氷結反射、吸収追加、邪念流動
		54	霊鳥	アンズー	ー	耐	弱	ー	ー	ー	マハザンダイン、八相発破、マヒ追加、吸収追加、飛翔天駆
❷	4	59	人間	???	反	ー	ー	ー	ー	ー	リカームロス、メディアラハン、火事場吸血、五分の活泉、食いしばり、物理反射、S先制封殺
		59	女神	パールヴァティ	ー	弱	吸	ー	ー	ー	メディアラハン、常世の祈り、裁きの雷火、火炎吸収、食いしばり、聖騎士の精神、女神の恩寵
		59	天使	レミエル	吸	耐	ー	耐	ー	ー	サマリカーム、メギド、物理吸収、吸収追加、聖騎士の精神、天使の聖痕
❸	3	53	人間	青年	ー	ー	ー	ー	ー	ー	デスバウンド、千烈突き、貫通の一撃、攻撃全体化、物理激化、戦神の加護、S狂戦士の魂
		51	邪龍	ビュートーン	ー	ー	耐	耐	弱	弱	ブフダイン、メギド、五分の魔脈、氷結激化、邪念流動
		57	妖獣	スレイプニル	ー	ー	吸	弱	吸	耐	裁きの雷火、千烈突き、氷結吸収、衝撃吸収、妖光一閃
❹	3	53	人間	女性社員	ー	ー	ー	反	ー	ー	マハジオダイン、ペトラレイ、電撃激化、神速の寄せ、電撃反射、Sグリモア
		51	邪龍	ビュートーン	ー	ー	耐	耐	弱	弱	ブフダイン、メギド、五分の魔脈、氷結激化、邪念流動
		54	霊鳥	アンズー	ー	耐	弱	ー	ー	ー	マハザンダイン、八相発破、マヒ追加、吸収追加、飛翔天駆
❺	4	53	人間	会社員	ー	ー	反	ー	ー	無	マハブフダイン、ニガヨモギ、氷結激化、魔力無効、氷結反射、S骨抜の秘法
		56	邪神	アリオク	無	弱	耐	ー	耐	弱	デスバウンド、テトラカーン、会心激化、戦神の加護、混沌の息吹
		54	霊鳥	アンズー	ー	耐	弱	ー	ー	ー	マハザンダイン、八相発破、マヒ追加、吸収追加、飛翔天駆
❻	3	53	人間	青年	ー	反	ー	ー	ー	ー	リカームロス、アギダイン、メディア、火炎激化、三分の活泉、火炎反射、S絶一門・氷結
		54	幻魔	カンギテン	ー	ー	弱	ー	吸	ー	メディアラハン、万魔の乱舞、二身の残影、五分の活泉、真・夢幻の具足
		53	龍王	セイリュウ	ー	耐	耐	反	弱	耐	マハジオダイン、ジオダイン、電撃反射、電撃激化、龍胴固め
❼	3	53	人間	学生	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ディアラハン、火事場吸血、八双発破
		51	闘鬼	ヤクシャ	ー	反	ー	耐	弱	耐	ディアラハン、デスバウンド、火炎反射、大凶化
		51	闘鬼	ヤクシャ	ー	反	ー	耐	弱	耐	ディアラハン、デスバウンド、火炎反射、大凶化
❽	3	53	人間	チンピラ	ー	ー	ー	ー	反	ー	メディアラハン、ザンダイン、衝撃激化、食いしばり、衝撃反射、S絶一門・電撃
		52	妖精	ヴィヴィアン	ー	耐	ー	吸	耐	ー	吸魔、ジオダイン、マカラカーン、電撃反射、妖精の粉
		52	妖精	ヴィヴィアン	ー	耐	ー	吸	耐	ー	吸魔、ジオダイン、マカラカーン、電撃反射、妖精の粉

ENEMY DATA《敵増援データ》

No	移	Lv	種族	名称

No	移	Lv	種族	名称

No	移	Lv	種族	名称

No	移	Lv	種族	名称

No	移	Lv	種族	名称

No	移	Lv	種族	名称

No	移	Lv	種族	名称

No	移	Lv	種族	名称

BATTLE 7-11

7TH DAY SAT 12:30～16:00

戯言の結末(O)



名古屋勢の一部を倒した主人公たちは、姿を見せない首謀者は大阪に潜んでいると推測する。予想通り戎橋で首謀者たちを見つけた一行は臨戦態勢をとる。

大阪 なんば 戎橋



勝利条件
・❶と❷の撃破

敗北条件
・主人公たちの全滅

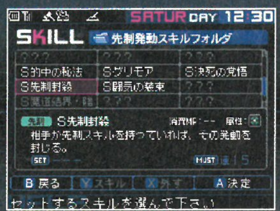
出撃条件
・なし

クリアボーナス
・4300EXP、10000マッカ

◎マップ中のアイコン
❶…初期配置の敵
❶…敵の増援
■…味方出撃位置
■…NPC出撃位置
■…瘴気
■…目標地点

INTER MISSION

❶には「Sテトラカーン」と「マカラカーン」があるため、物理・魔法どちらでも攻めづらい。反射されない万能属性が使えるメンバーを揃えておこう。さらに❷の「Sマカラカーン」対策として物理攻撃が強力なチームを編成しておきたい。あとは障害物の先に移動する敵を追いかけるために、霊鳥などを連れていくといい。



「S先制封殺」があれば「Sテトラカーン」などを消すことができる。クラック済みなら必ずセットしておこう。

…回復部隊をさきに倒す

敵はこちらに近い場所にいる回復部隊❷、❺～❼と、遠い攻撃部隊❶、❸、❹に分かれている。回復部隊はバトル開始と同時にこちらとは距離を取ろうと移動し、攻撃部隊が前進してくる。攻撃部隊にダメージを与えても回復部隊が回復してくるので、障害物のさきに移動する❺～❼を追いかけて倒し、回復手段を断つこと。



障害物の先にいる敵は、霊鳥や幻魔がいるチームに任せる。ほかのチームは回復スキルでサポートしよう。

…厄介なスキルを使う❶の倒し方

撃破目標となる❶は、攻撃を反射するふたつのスキルを使えるため防御面にスキがないが、「メギド」など万能属性のみで攻撃していけば反射されずにすむ。また、オシリスが「マカラカーン」を使うまえなら魔法攻撃でもダメージを与えることができるので、速の高い魔法攻撃チームで戦うというのもひとつの手だ。



❶と同じく、撃破目標の❷は「Sマカラカーン」を使う。ただし物理攻撃が普通に効くので❶よりは倒しやすい。

ENEMY DATA《敵データ》

No	移	Lv	種族	名称							スキル
❶	4	59	人間	???	―	耐	耐	耐	耐	無	吸魔、デスバウンド、アギダイン、全門耐性、貫通、二身の残影、Sテトラカーン
		57	魔神	オシリス	耐	耐	耐	弱	耐	無	メギド、マカラカーン、メディアラハン、食いしばり、五分の活泉、聖騎士の精神、魔力開眼
		56	破壊神	カルティケーヤ	―	無	―	反	―	耐	千烈突き、メギド、マハブフダイン、攻撃全体化、戦神の加護、エクスティール、修羅の宿命
❷	4	56	人間	???	―	―	―	―	反	―	ギガジャマ、メディアラハン、千烈突き、みかわし、衝撃反射、マヒ追加、Sマカラカーン
		54	魔王	ツィツィミトル	―	―	―	反	弱	耐	マハジオダイン、ジオダイン、エクスムーブ、電撃反射、覇王の盟約
		56	堕天使	デカラビア	耐	無	―	弱	―	―	マハラギダイン、護りの盾、エクスガード、火炎無効、火炎激化、堕天の烙印
❸	3	56	人間	暴力団幹部	反	―	―	―	―	―	貫通の一撃、八相発破、パワーチャージ、物理反射、会心激化、吸収追加、S会心の予言
		55	邪鬼	ラクシャーサ	無	―	弱	―	―	―	デスバウンド、エクスムーブ、物理無効、攻撃全体化、邪念呪縛
		55	邪鬼	ラクシャーサ	無	―	弱	―	―	―	デスバウンド、エクスムーブ、物理無効、攻撃全体化、邪念呪縛
❹	3	55	人間	学生	―	―	―	―	―	無	炎の乱舞、ザンダイン、裁きの雷火、二身の残影、魔力無効、衝撃激化、S先制封殺
		55	妖精	ヴィヴィアン	―	耐	吸	吸	耐	―	吸魔、ジオダイン、マハブフダイン、電撃反射、氷結吸収、五分の活泉、妖精の粉
		55	妖精	ヴィヴィアン	―	耐	吸	吸	耐	―	吸魔、ジオダイン、マハブフダイン、電撃反射、氷結吸収、五分の活泉、妖精の粉
❺	4	54	人間	青年	―	反	―	―	―	―	ディアラハン、貫通の一撃、百烈突き、火炎反射、石化追加、猛反撃、S技巧開眼
		56	邪神	アリオク	無	弱	耐	―	耐	弱	デスバウンド、テトラカーン、会心激化、戦神の加護、混沌の息吹
		56	霊鳥	アンズー	―	耐	弱	―	―	―	マハザンダイン、八相発破、マヒ追加、吸収追加、飛翔天駆
❻	5	55	人間	学生	―	―	―	―	―	―	リカーム、セクシーレイ、暗殺拳、封技追加、神速の寄せ、グリモア、S窮地の練気
		54	霊鳥	アンズー	―	耐	弱	―	―	―	マハザンダイン、八相発破、マヒ追加、吸収追加、飛翔天駆
		55	女神	ラクシュミ	―	耐	耐	耐	耐	反	メディアラハン、リカーム、護りの盾、全門耐性、神速の寄せ、女神の恩寵
❼	3	55	人間	女性社員	―	―	―	吸	―	―	雷の乱舞、ジオダイン、パララレイ、電撃強化、電撃激化、電撃吸収、S決死の覚悟
		54	幻魔	カンギテン	―	―	弱	―	吸	―	メディアラハン、万魔の乱舞、二身の残影、五分の活泉、真・夢幻の具足
		54	邪龍	ビュートーン	―	―	耐	耐	弱	弱	マハブフダイン、アギダイン、五分の魔脈、火炎激化、氷結激化、邪念流動

ENEMY DATA《敵増援データ》

No	移	Lv	種族	名称

No	移	Lv	種族	名称

No	移	Lv	種族	名称

No	移	Lv	種族	名称

No	移	Lv	種族	名称

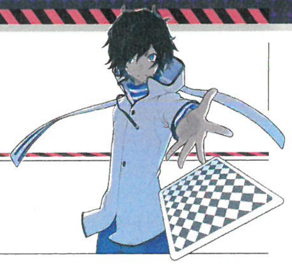
No	移	Lv	種族	名称

No	移	Lv	種族	名称

No	移	Lv	種族	名称

BATTLE 7-12

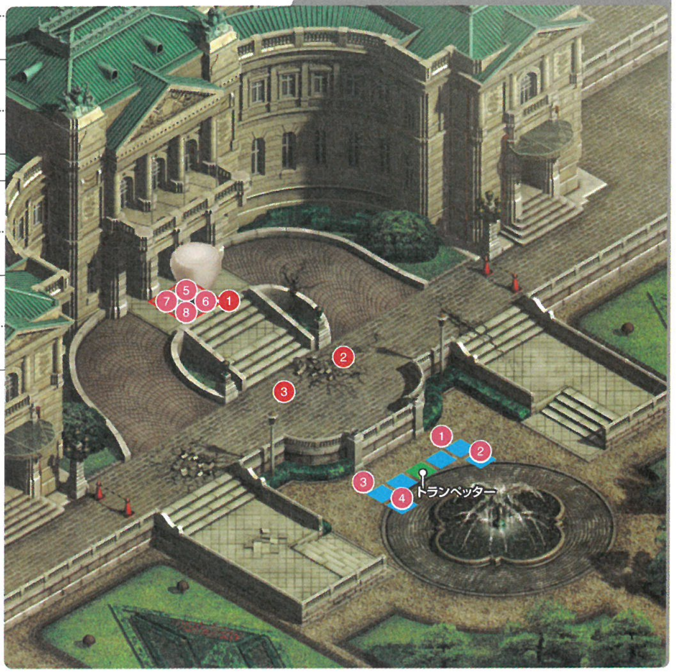
7TH DAY SAT 18:30



撃破数7(0)

主人公たちは、東京、名古屋の両勢力を撃破し、ベネトナシュへの対抗手段を模索する。のちにトランペッターに協力を約束させた一行は、ベネトナシュへ攻勢を仕掛ける。

東京 赤坂 迎賓館



勝利条件
・ベネトナシュの撃破

敗北条件
・主人公たちの全滅
・トランペッターが撃破される

出撃条件
・なし

クリアボーナス
・4600EXP、10500マッカ

◎マップ中のアイコン
❶…初期配置の敵
❶…敵の増援
■…味方出撃位置
■…NPC出撃位置
■…瘴気
■…目標地点

INTER MISSION

このバトルでは「召喚」ができないため、HPや火炎属性の耐性があり、弱点を突ける火炎や電撃属性のスキルを継承した仲魔を揃えよう。さらに、ベネトナシュの攻撃範囲外から近づいて攻撃できるように、妖獣や邪神、邪竜を連れていくこと。人間の攻撃の効かない序盤は人間が回復役となるため、HP回復スキルを全員にセットしておくといい。



「炎の乱舞」や「雷の乱舞」があれば、1回の戦闘で弱点を複数回攻撃できるため、大ダメージを与えられる。

❷と❸は無視して進む

トランペッターが倒されるとゲームオーバーになるが、初期の敵はトランペッターに攻撃が届かない。ただし❷と❸を倒すとトランペッターの周囲に増援が現われ、ダメージを与えてくるようになるため、❷と❸は無視して❶を目指そう。❶の攻撃範囲は7マスあるので、8マス以上離れた位置から一気に接近すること。



❷と❸は「地殻振動」でトランペッター以外を攻撃してくるが、たいしたダメージではないので気にせずに進もう。

❶に攻撃させずにHPを減らす

❶はEXTRA TURNが発生しなくても、攻撃を複数回行なってくる。1回の戦闘でチームが壊滅することもあるので、接近したら❶に行動順番が回ってくるまえに全チームで攻撃してある程度ダメージを与え、4つに分裂させよう。分裂した4つのうち3つは人間の攻撃が通用するので、ここからは人間も攻撃に参加すること。



分裂した際、毒素が撒き散らされる。この上で待機すると行動順が回ってきたときにダメージを受けてしまう。

ENEMY DATA《敵データ》

No	移	Lv	種族	名称							スキル
❶	0	60	破軍星	ベネトナシュ	反	弱	耐	弱	無	無	連星の炎、周極の巨砲、人間不可侵、物理反射、獣の眼光、破軍星の証
		―	―	―	―	―	―	―	―	―	―
		―	―	―	―	―	―	―	―	―	―
❷	0	50	破軍	ベネトナシュ	―	―	無	―	耐	無	暗黒の雷光、再生、八相発破、耐状態異常、耐衝撃、電撃強化、破軍の芽
		―	―	―	―	―	―	―	―	―	―
		―	―	―	―	―	―	―	―	―	―
❸	0	50	破軍	ベネトナシュ	―	―	無	―	耐	無	暗黒の雷光、再生、八相発破、耐状態異常、耐衝撃、電撃強化、破軍の芽
		―	―	―	―	―	―	―	―	―	―
		―	―	―	―	―	―	―	―	―	―

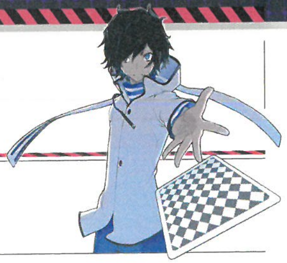
ENEMY DATA《敵増援データ》

No	移	Lv	種族	名称
❶	0	50	破軍	ベネトナシュ
		―	―	―
		―	―	―
❷	0	50	破軍	ベネトナシュ
		―	―	―
		―	―	―
❸	0	50	破軍	ベネトナシュ
		―	―	―
		―	―	―
❹	0	50	破軍	ベネトナシュ
		―	―	―
		―	―	―
❺	4	60	破軍	ベネトナシュ
		―	―	―
		―	―	―
❻	4	60	破軍	ベネトナシュ
		―	―	―
		―	―	―
❼	4	60	破軍	ベネトナシュ
		―	―	―
		―	―	―
❽	4	60	破軍	ベネトナシュ
		―	―	―
		―	―	―

BATTLE 7-13

7TH DAY SAT | 07:00 ~ 09:00 |

東京との争い(N)



平等と平和の世界を求めて集った名古屋勢。彼らは宣戦布告のために訪れたドーム球場で東京勢の分隊と遭遇。かつての仲間たちとの悲しき戦いが幕を開ける。

東京　水道橋　ドーム球場前

勝利条件

・すべてのアプリ使用者の撃破

敗北条件

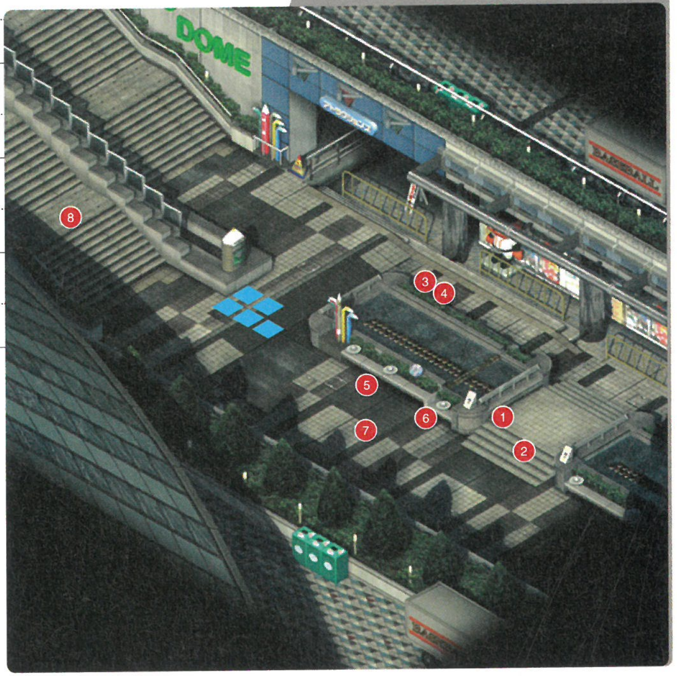
・主人公たちの全滅

出撃条件

・なし

クリアボーナス

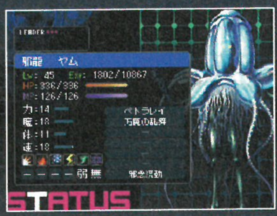
・3000EXP、8000マッカ



◎マップ中のアイコン
❶…初期配置の敵
❶…敵の増援
■…味方出撃位置
■…NPC出撃位置
■…瘴気
■…目標地点

INTER MISSION

❶のリーダーやシヴァなど、敵の主力には物理属性攻撃が通用しないので、ほかの属性に重点を置いた編成にしたい。❷の仲魔は衝撃属性が弱点なので、衝撃属性に特化したチームを編成しておくと有利に戦える。対シヴァ用のチームには、射程が伸びる邪神か邪龍がいると便利。とくに「邪念流動」が使える邪龍がいると楽に戦える。



この段階ではヤムがオススメ。初期レベルから1上げれば「邪念流動」に加え、「万魔の乱舞」も覚える。

◎…シヴァを回避するには❶の撃破を優先

シヴァは倒すと合体が解禁されるが、クリア条件には関係ないので倒す自信がなければ無視するのも手。❶を撃破すればシヴァも撤退するので、霊鳥や妖獣の種族スキルを活用してすばやく❶を撃破しよう。❺のチームは「S的中の秘法」にラームジェルグ2体の「暴れまくり」が強烈。1体ずつ着実に倒したい。



❻は速の高い仲魔でアタックして「S絶一門・物理」の効果を発動させたのち、物理属性攻撃でたたみかけよう。

◎…シヴァは射程外から削っていく

レベルが76と非常に高く、弱点属性もないシヴァとは基本的には戦わないほうが安全。ただし攻撃の射程は1しかないので邪神や邪龍の仲魔がいれば離れた位置から一方的に攻撃できる。邪龍の「邪念流動」を使って5マス離れた位置から攻撃を仕掛ければ、移動力3のシヴァに追いつかれることもなく、撃破を狙うことも可能だ。



耐性が多くて厄介ではあるが、魔の高いオトメをリーダーに据えて乱舞系で強引に押し切ってしまおう。

ENEMY DATA《敵データ》

No	移	Lv	種族	名称							スキル
1	6	52	人間	???	ー	耐	耐	耐	耐	耐	ブフダイン、炎の乱舞、裁きの雷火、氷結激化、全門耐性、食いしばり、S絶一門・物理
		49	霊鳥	バイブ・カハ	耐	無	ー	ー	弱	弱	会心の予言、ザンダイン、吸魔、エクストラワン、衝撃激化、火炎無効、飛翔天駆
		49	女神	スカアハ	ー	弱	ー	弱	無	無	リカーム、ジオダイン、マハジオダイン、耐状態異常、衝撃無効、五分の魔脈、女神の恩寵
2	4	52	人間	???	無	ー	ー	ー	ー	ー	デスバウンド、渾身の一撃、暗殺拳、戦神の加護、物理激化、物理無効、Sリカーム
		51	龍王	セイリュウ	ー	耐	耐	反	弱	耐	マハジオダイン、ジオダイン、電撃反射、龍胴固め
		50	鬼神	ゾウチョウテン	ー	ー	ー	ー	弱	無	アギダイン、渾身の一撃、火炎激化、エクストラワン、鬼神双手
3	3	50	人間	チンピラ	ー	ー	ー	ー	ー	ー	暗殺拳、パワーチャージ、エクスガード、エクスティール、毒追加、Sディアラハン、貫通の一撃
		50	妖獣	トウコツ	ー	弱	ー	ー	反	反	ギガジャマ、マハザン、衝撃反射、物理強化、マヒ追加、妖光一閃、ディアラハン
		50	魔獣	ミルメコレオ	ー	耐	ー	ー	弱	ー	アギダイン、吸収追加、毒追加、跳躍自在、貫通の一撃
4	3	48	人間	会社員	ー	ー	ー	ー	ー	ー	メディア、ディアラハン、ペトラレイ、グリモア、五分の魔脈、石化追加、S鬼門防御
		47	邪龍	ヤム	耐	無	ー	ー	弱	無	ペトラレイ、万魔の乱舞、アムリタ、耐物理、火炎無効、勝利の息吹、邪念流動
		47	邪龍	ヤム	耐	無	ー	ー	弱	無	ペトラレイ、万魔の乱舞、アムリタ、耐物理、火炎無効、勝利の息吹、邪念流動
5	3	49	人間	自衛隊員	ー	ー	ー	ー	ー	ー	エクスムーブ、アムリタ、攻撃全体化、二身の残影、マヒ追加、S的中の秘法
		49	闘鬼	ラームジェルグ	ー	ー	ー	弱	ー	弱	暴れまくり、絶妙打、パワーチャージ、五分の活泉、食いしばり、会心激化、大凶化
		49	闘鬼	ラームジェルグ	ー	ー	ー	弱	ー	弱	暴れまくり、絶妙打、パワーチャージ、五分の活泉、食いしばり、会心激化、大凶化
6	2	48	人間	女性社員	ー	ー	ー	ー	ー	無	雷の乱舞、マカラカーン、吸魔、みかわし、魔力無効、神速の寄せ、S魔道結界・陰
		48	邪神	アバドン	弱	耐	無	耐	耐	耐	ブフダイン、炎の乱舞、氷結無効、全門耐性、会心激化、混沌の波動
		47	妖精	シルキー	ー	弱	無	反	ー	耐	メディア、ディアラハン、万魔の乱舞、電撃反射、食いしばり、神速の寄せ、妖精の粉
7	3	49	人間	女性社員	ー	ー	無	ー	ー	ー	嵐の乱舞、ブフダイン、氷結激化、エクストラワン、氷結無効、S解守の秘法
		48	魔神	ヤマ	ー	無	ー	耐	ー	ー	アギダイン、マハジオダイン、貫通の一撃、火炎無効、火炎激化、魔力開眼
		50	鬼女	ズェラロンズ	ー	ー	弱	ー	吸	弱	ザンダイン、テトラカーン、衝撃吸収、慈母の献身
8	3	76	破壊神	シヴァ	反	耐	耐	耐	耐	無	渾身の一撃、千烈突き、火事場吸血、超反撃、貫通、物理反射、修羅の宿命
		ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー
		ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー

ENEMY DATA《敵増援データ》

No	移	Lv	種族	名称

No	移	Lv	種族	名称

No	移	Lv	種族	名称

No	移	Lv	種族	名称

No	移	Lv	種族	名称

No	移	Lv	種族	名称

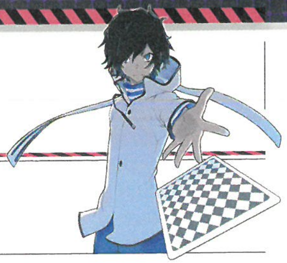
No	移	Lv	種族	名称

No	移	Lv	種族	名称

BATTLE 7-14

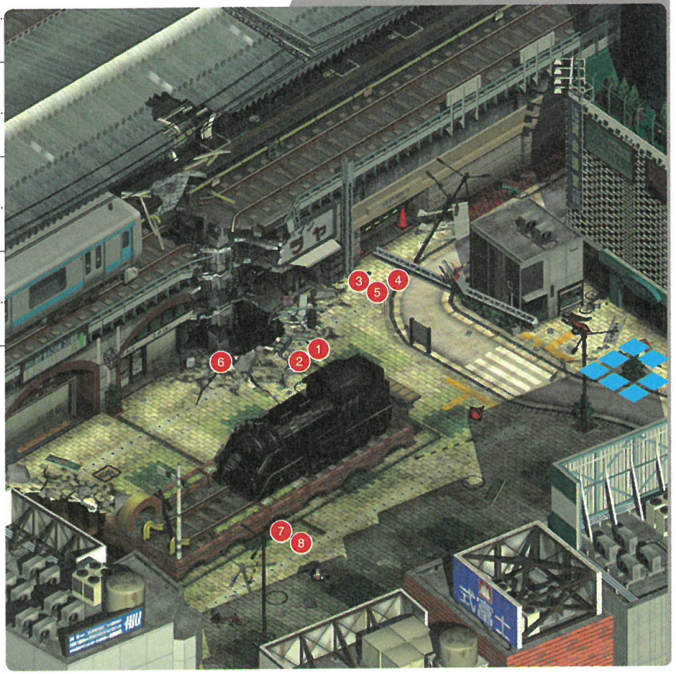
7TH DAY SAT | 07:30～10:30

旧友との決着（N）



分隊を撃破した勢いをつける名古屋勢がつぎにたどり着いたのは、東京勢の本隊が待ち構える新橋。そこでは苦楽をともにしてきた旧友が主人公の前に立ちはだかる。

東京 新橋 SL広場



勝利条件
・すべての敵の撃破

敗北条件
・主人公たちの全滅

出撃条件
・なし

クリアボーナス
・3400EXP、8400マッカ

◎マップ中のアイコン
❶…初期配置の敵
❶…敵の増援
■…味方出撃位置
■…NPC出撃位置
■…瘴気
■…目標地点

INTER MISSION

このマップは「テトラカーン」や「護りの盾」といった防御系のスキルを使う敵が多く、先手を取られるとダメージを与えられないので、速を重視した編成を意識しよう。とくに「千烈突き」をメインに戦う仲魔がいれば重宝する。速が高いジョーやアイリも活躍が期待できる。反射や無効を避けるために単体攻撃のスキルをセットしておこう。



ビャッコやミルメコレオに「千烈突き」を覚えさせておけば、当分はメインの物理アタッカーとして使える。

チーム単位で的確な対策を立てる

目的が敵の全滅だからと突っ込みすぎると、マップの上方に固まっている敵に囲まれやすい。こちらも固まって行動するようにしよう。敵は耐性が多いうえに弱点をカバーしあっている。これをくぐりぬけて有効な攻撃を当てていくのは難しい。味方のチームにそれぞれどのチームと戦うのか、分担を考えながら動こう。



❸はこちらが先手を取れないと物理攻撃も魔法も反射されてしまう。速の高いチームで戦いを挑むようにしたい。

総攻撃で体勢の建て直しを阻止する

敵をどれか1チーム撃破すると❷のリーダーの能力が変化、スキルも変化し一気に強敵となる。万能属性のスキル「ブリューナク」や、「攻撃全体化」と「吸収追加」のコンボは強烈。しかし、このチームの怖さは攻撃力以上に守りの堅さにある。ヴィヴィアンは「マカラカーン」、カズフェルは「聖騎士の精神」を持っているのでさきに倒しておきたいが、リーダーが「リカーム」を使えるので、悪魔を倒してもモタついているとすぐに復活されてしまう。そこで、リーダーの能力変化後は味方の戦力を❷に集中しよう。回復や復活を防ぐ手段として、邪神や邪龍の種族スキルで攻撃範囲外から攻撃を仕掛けるのも非常に有効。

ENEMY DATA《敵データ》

No	移	Lv	種族	名称							スキル
1	4	53	人間	???	ー	耐	耐	耐	耐	耐	百烈突き、ニガヨモギ、ブフダイン、全門耐性、食いしばり、S骨抜きの秘法
		50	妖獣	トウコツ	ー	弱	ー	ー	反	反	ディアラハン、ギガジャマ、マハザン、衝撃反射、物理強化、マヒ追加、妖光一閃
		52	幻魔	クルースニク	無	無	耐	ー	ー	無	渾身の一撃、アギダイン、デスバウンド、物理無効、火炎無効、毒追加、真・夢幻の具足
2	4	54	人間	???	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ディアラハン、リカーム、嵐の乱舞、五分の活泉、耐状態異常、S絶一門・物理
		53	天使	カズフェル	耐	ー	反	ー	ー	ー	裁きの雷火、マハブフダイン、ディアラハン、氷結反射、エクスガード、聖騎士の精神、天使の聖痕
		52	妖精	ヴィヴィアン	ー	耐	ー	吸	耐	ー	吸魔、ジオダイン、マカラカーン、電撃反射、妖精の粉
3	3	52	人間	女性社員	ー	反	ー	ー	ー	ー	テトラカーン、氷の乱舞、氷結激化、エクストラワン、火炎反射、S魔道結界・陰
		52	妖精	ヴィヴィアン	ー	耐	ー	吸	耐	ー	吸魔、ジオダイン、マカラカーン、電撃反射、妖精の粉
		52	妖精	ヴィヴィアン	ー	耐	ー	吸	耐	ー	吸魔、ジオダイン、マカラカーン、電撃反射、妖精の粉
4	3	51	人間	警察官	ー	耐	耐	耐	耐	耐	護りの盾、ザンダイン、全門耐性、盟主の精神、食いしばり、S先制封殺
		51	龍王	セイリュウ	ー	耐	耐	反	弱	耐	マハジオダイン、ジオダイン、電撃反射、龍胴固め
		51	龍王	セイリュウ	ー	耐	耐	反	弱	耐	マハジオダイン、ジオダイン、電撃反射、龍胴固め
5	3	50	人間	工事作業員	ー	ー	ー	ー	ー	ー	八双発破、弱者必滅拳、アムリタ、物理激化、同族の心得・攻、S決死の覚悟
		51	邪龍	ピュートーン	ー	ー	耐	耐	弱	弱	ブフダイン、メギド、氷結激化、邪念流動
		50	鬼神	ゾウチョウテン	ー	ー	ー	ー	弱	無	アギダイン、渾身の一撃、火炎激化、エクストラワン、鬼神双手
6	3	51	人間	学生	ー	ー	反	ー	ー	ー	メディア、セクシーレイ、ブフダイン、衝撃激化、氷結反射、S絶一門・火炎
		50	幽鬼	クドラク	耐	弱	反	ー	ー	ー	ブフダイン、氷の乱舞、吸魔、氷結反射、石化追加、憑依
		50	鬼女	ズェラロンズ	ー	ー	弱	ー	吸	弱	ザンダイン、テトラカーン、衝撃吸収、慈母の献身
7	3	52	人間	チンピラ	ー	ー	ー	ー	反	ー	デスバウンド、捨身の一撃、パワーチャージ、エクストラワン、衝撃反射、Sメディア
		51	闘鬼	ヤクシャ	ー	反	ー	耐	弱	耐	ディアラハン、デスバウンド、火炎反射、大凶化
		50	魔獣	ミルメコレオ	ー	耐	ー	ー	弱	ー	貫通の一撃、アギダイン、吸収追加、毒追加、跳躍自在
8	3	50	人間	青年	ー	ー	ー	ー	ー	無	マカラカーン、千烈突き、会心の予言、エクスティール、魔力無効、S絶一門・氷結
		47	邪鬼	ギリメカラ	反	ー	ー	ー	弱	ー	ブフダイン、八双発破、氷結激化、物理無効、邪念呪縛
		53	天使	カズフェル	耐	ー	反	ー	ー	ー	裁きの雷火、マハブフダイン、氷結反射、天使の聖痕

ENEMY DATA《敵増援データ》

No	移	Lv	種族	名称

No	移	Lv	種族	名称

No	移	Lv	種族	名称

No	移	Lv	種族	名称

No	移	Lv	種族	名称

No	移	Lv	種族	名称

No	移	Lv	種族	名称

No	移	Lv	種族	名称

BATTLE 7-15

7TH DAY SAT | 11:00～12:00

未知の脅威(N)



東京勢との戦いを終えた名古屋勢の前に現われた新たなセプテントリオン・ベネトナシュ。いままでのセプテントリオンに比べ小さく、脅威を感じさせない風貌だが……。

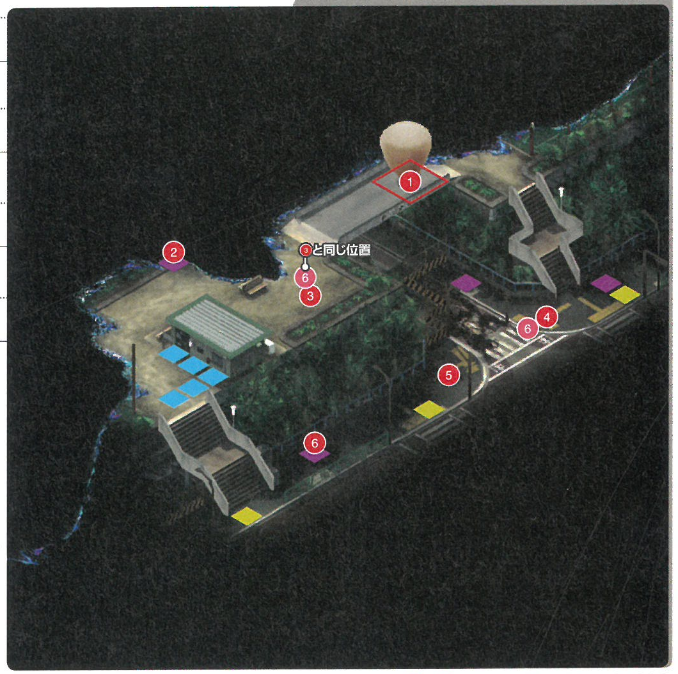
勝利条件
・ベネトナシュの撃破

敗北条件
・主人公たちの全滅

出撃条件
・なし

クリアボーナス
・3600EXP、9000マッカ

東京　渋谷　宮下公園

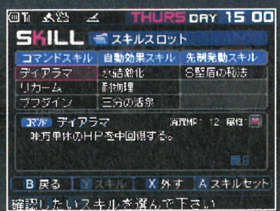


◎マップ中のアイコン
- ①…初期配置の敵
- ①…敵の増援
- ■…味方出撃位置
- ■…NPC出撃位置
- ■…瘴気
- ■…目標地点

※増援①～⑤はいずれかの瘴気から順番に何度でも出現

INTER MISSION

高低差があるので霊鳥か幻魔を用意しておきたい。さらに魔獣もいれば敵を撃破しつつ暴走携帯の破壊も同時にできる。このバトルではベネトナシュと本格的な戦闘にならないので、移動やターン節約を優先した編成がいい。勝利条件変更と同時に仲魔が強制的に帰還してしまうので、人間には回復や属性耐性のスキルをセットしておこう。



ロナウド以外は衝撃や物理の耐性をつけておかないと、特性変化後のベネトナシュの攻撃に耐えきれない。

作戦目標の変更に注意

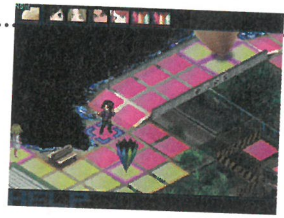
ベネトナシュの撃破が目的となっているが、ベネトナシュと戦闘するとイベントが発生し、仲魔が強制帰還されるうえに新たに召還ができなくなってしまい、目標地点まで逃げることになる。敵の増援として現れるメグレズの芽が「地殻振動」を使ってくるので、HPの回復をしつつひたすら移動し続けよう。



邪神か邪龍を連れたチームで橋の下から攻撃を仕掛ければ脱出地点から近い位置でイベントを起こせる。

ベネトナシュの猛攻に対策を

「人間不可侵」自体は厄介なスキルだが、このマップではあまり意味もない。それ以上に条件変更時の特性変化で追加される「龍の眼光」による3回攻撃が強烈で、仲魔がいないため集中攻撃にあってしまう。特性変化後のベネトナシュの攻撃属性は衝撃と物理のみなので、事前にこのふたつの耐性をセットしておこう。



ベネトナシュの射程は7と広大。まずはとにかくベネトナシュの射程外に出ることだけを考えて移動しよう。

ENEMY DATA《敵データ》

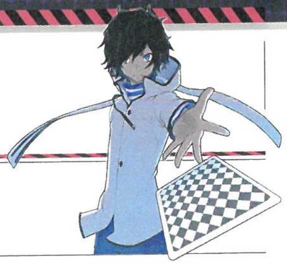
No	移	Lv	種族	名称							スキル
1	0	60	破軍星	ベネトナシュ	反	弱	耐	弱	無	無	連星の炎、周極の巨砲、人間不可侵、物理反射、獣の眼光、破軍星の証
		―	―	―	―	―	―	―	―	―	―
		―	―	―	―	―	―	―	―	―	―
2	3	51	闘鬼	ヤクシャ	―	反	―	耐	弱	耐	ディアラハン、デスバウンド、火炎反射、大凶化
		53	神獣	ビャッコ	耐	―	―	吸	弱	―	貫通の一撃、双手、物理激化、電撃吸収、瞬転の舞踏
		53	神獣	ビャッコ	耐	―	―	吸	弱	―	貫通の一撃、双手、物理激化、電撃吸収、瞬転の舞踏
3	3	51	女神	ラクシュミ	―	弱	―	―	―	反	メディアラハン、リカーム、ギガジャマ、勝利の美酒、女神の恩寵
		51	龍王	セイリュウ	―	耐	耐	反	弱	耐	マハジオダイン、ジオダイン、電撃反射、龍胴固め
		51	龍王	セイリュウ	―	耐	耐	反	弱	耐	マハジオダイン、ジオダイン、電撃反射、龍胴固め
4	3	51	闘鬼	ヤクシャ	―	反	―	耐	弱	耐	ディアラハン、デスバウンド、火炎反射、大凶化
		51	闘鬼	ヤクシャ	―	反	―	耐	弱	耐	ディアラハン、デスバウンド、火炎反射、大凶化
		52	妖精	ヴィヴィアン	―	耐	―	吸	耐	―	吸魔、ジオダイン、マカラカーン、電撃反射、妖精の粉
5	3	49	堕天使	オロバス	―	―	弱	耐	―	無	マハジオ、千烈突き、魔力無効、電撃激化、堕天の烙印
		49	堕天使	オロバス	―	―	弱	耐	―	無	マハジオ、ジオダイン、魔力無効、電撃激化、堕天の烙印
		50	妖獣	トウコツ	―	弱	―	―	反	反	ディアラハン、ギガジャマ、マハザン、衝撃反射、物理強化、マヒ追加、妖光一閃
6	3	49	堕天使	オロバス	―	―	弱	耐	―	無	マハジオ、ジオダイン、魔力無効、電撃激化、堕天の烙印
		51	邪龍	ビュートーン	―	―	耐	耐	弱	弱	ブフダイン、メギド、氷結激化、邪念流動
		50	魔獣	ミルメコレオ	―	耐	―	―	弱	―	貫通の一撃、アギダイン、吸収追加、毒追加、跳躍自在

ENEMY DATA《敵増援データ》

No	移	Lv	種族	名称
1	3	49	堕天使	オロバス
		49	堕天使	オロバス
		50	妖獣	トウコツ
2	4	51	闘鬼	ヤクシャ
		51	闘鬼	ヤクシャ
		52	妖精	ヴィヴィアン
3	3	51	女神	ラクシュミ
		51	龍王	セイリュウ
		51	龍王	セイリュウ
4	3	51	闘鬼	ヤクシャ
		53	神獣	ビャッコ
		53	神獣	ビャッコ
5	3	49	堕天使	オロバス
		51	邪龍	ビュートーン
		50	魔獣	ミルメコレオ
6	0	50	破軍	ベネトナシュ
		―	―	―
		―	―	―

BATTLE 7-16

7TH DAY SAT | 11:30～12:30



大阪との争い(N)

ベネトナシュ対策に悩む名古屋勢のもとに、名古屋支局が襲撃されたという伝令が舞い込む。急ぎ名古屋へ戻った主人公たちを、ジプス局員たちが罠を張り迎え撃つ。

名古屋　久屋大通　名古屋支局



勝利条件
・ハッキング完了までに❶を撃破
・すべての悪魔の撃破

敗北条件
・主人公たちの全滅
・携帯がハッキングされる

出撃条件
・なし

クリアボーナス
・3900EXP、9500マッカ

◎マップ中のアイコン
❶…初期配置の敵
❶…敵の増援
■…味方出撃位置
■…NPC出撃位置
■…瘴気
■…目標地点

INTER MISSION

敵の主力チームの❶と❷はそれぞれ「Sテトラカーン」「Sマカラカーン」を持っているので、こちらも物理特化、魔法特化のチームに分けて編成しよう。❸も敵の主力となる攻撃特化チームのため、「テトラカーン」を用意しておくこと。❶と❷の周辺は通路が狭いので、邪神か邪龍を連れて遠距離から攻撃するチームもいると便利。



❶に相対するチームは魔だけでなく速も重視した編成をしておかないと「マカラカーン」で苦戦を強いられる。

…持久戦でじっくりと攻めていく

敗北条件でもある携帯のハッキングまでは猶予がかなりあるので気にしすぎなくていい。焦って前に出すぎると増援のラッシュに苦しめられるので、まずは近くにいる敵を倒しながら少しずつ進んでいこう。❶の射程が3なので、中途半端に近づくのは禁物。敵の増援が尽きるまで階段前で粘るのが一番安全だろう。



❶に不用意に近づくとこちらの射程範囲外から「裁きの雷火」や「メギド」が飛んでくるのでとても危険。

…敵チームごとの対応をしよう

敵主力の❶～❸のうち、まず最初に当たるのが❸。このチームのリーダーは力35に「物理激化」の上乗せもあり、ケタ外れの破壊力だが、そのぶん防御がおろそかなので、物理反射できる編成ならば自爆を誘える。つぎに❶と❷との戦いにおいて厄介なのがラクシュミ。❶と❷はつねに隣接しており、お互いにメディアラハンとリカームで補助しあっている。戦いの長期化を避けるため、まずは両チームのラクシュミを倒してしまおう。先制スキルの反射に対しては、❷には物理メインのチームをぶつければ問題はない。❶は「マカラカーン」を使われると手出しできなくなってしまうので、速の高いメンバーの魔法で一気にたたみかけよう。

ENEMY DATA《敵データ》

No	移	Lv	種族	名称							スキル
❶	0	54	人間	???	反	耐	耐	耐	耐	耐	裁きの雷火、マカラカーン、メギド、物理反射、全門耐性、吸収追加、Sテトラカーン
		51	女神	ラクシュミ	ー	弱	ー	ー	ー	反	メディアラハン、リカーム、ギガジャマ、勝利の美酒、女神の恩寵
		56	邪神	アリオク	無	弱	耐	ー	耐	弱	デスバウンド、テトラカーン、会心激化、戦神の加護、混沌の息吹
❷	4	58	人間	???	ー	ー	ー	ー	反	ー	八双発破、マハザンダイン、メディアラハン、五分の活泉、衝撃激化、衝撃反射、Sマカラカーン
		51	女神	ラクシュミ	ー	弱	ー	ー	ー	反	メディアラハン、リカーム、ギガジャマ、勝利の美酒、女神の恩寵
		53	神獣	ビャッコ	耐	ー	ー	吸	弱	ー	貫通の一撃、双手、物理激化、電撃吸収、瞬転の舞踏
❸	4	59	人間	???	ー	ー	ー	ー	ー	ー	デスバウンド、貫通の一撃、物理激化、攻撃全体化、勝利の美酒、S狂戦士の魂
		54	魔王	ツィツィミトル	ー	ー	ー	反	弱	耐	マハジオダイン、ジオダイン、エクスムーブ、電撃反射、覇王の盟約
		50	鬼神	ゾウチョウテン	ー	ー	ー	ー	弱	無	アギダイン、渾身の一撃、火炎激化、エクストラワン、鬼神双手
❹	3	51	闘鬼	ヤクシャ	ー	反	ー	耐	弱	耐	ディアラハン、デスバウンド、火炎反射、大凶化
		51	闘鬼	ヤクシャ	ー	反	ー	耐	弱	耐	ディアラハン、デスバウンド、火炎反射、大凶化
		52	妖精	ヴィヴィアン	ー	耐	ー	吸	耐	ー	吸魔、ジオダイン、マカラカーン、電撃反射、妖精の粉
❺	3	55	邪鬼	ラクシャーサ	無	ー	弱	ー	ー	ー	デスバウンド、エクスムーブ、物理無効、攻撃全体化、邪念呪縛
		51	邪龍	ビュートーン	ー	ー	耐	耐	弱	弱	ブフダイン、メギド、氷結激化、邪念流動
		55	邪鬼	ラクシャーサ	無	ー	弱	ー	ー	ー	デスバウンド、エクスムーブ、物理無効、攻撃全体化、邪念呪縛
❻	1	49	邪神	アバドン	弱	耐	無	耐	耐	耐	ブフダイン、氷結無効、混沌の波動
		52	妖精	ヴィヴィアン	ー	耐	ー	吸	耐	ー	吸魔、ジオダイン、マカラカーン、電撃反射、妖精の粉
		52	妖精	ヴィヴィアン	ー	耐	ー	吸	耐	ー	吸魔、ジオダイン、マカラカーン、電撃反射、妖精の粉
❼	3	51	闘鬼	ヤクシャ	ー	反	ー	耐	弱	耐	ディアラハン、デスバウンド、火炎反射、大凶化
		51	闘鬼	ヤクシャ	ー	反	ー	耐	弱	耐	ディアラハン、デスバウンド、火炎反射、大凶化
		51	龍王	セイリュウ	ー	耐	耐	反	弱	耐	マハジオダイン、ジオダイン、電撃反射、龍胴固め
❽	5	54	霊鳥	アンズー	ー	耐	弱	ー	ー	ー	マハザンダイン、八双発破、マヒ追加、吸収追加、飛翔天駆
		54	霊鳥	アンズー	ー	耐	弱	ー	ー	ー	マハザンダイン、八双発破、マヒ追加、吸収追加、飛翔天駆
		50	鬼女	ズェラロンズ	ー	ー	弱	ー	吸	弱	ザンダイン、テトラカーン、衝撃吸収、慈母の献身

ENEMY DATA《敵増援データ》

No	移	Lv	種族	名称

No	移	Lv	種族	名称

No	移	Lv	種族	名称

No	移	Lv	種族	名称

No	移	Lv	種族	名称

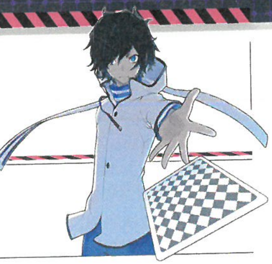
No	移	Lv	種族	名称

No	移	Lv	種族	名称

No	移	Lv	種族	名称

BATTLE 7-17

1ST DAY　SAT　17:00～18:00



強者との決着（N）

大阪勢の襲撃を食い止めた名古屋勢は、三つ巴の最後の戦いへ臨む。大阪勢のリーダーはタワーを利用して龍脈の力を操り、仲魔を引きつれ単身で立ちはだかる。

大阪　新世界　通天閣



勝利条件

・❶の撃破

敗北条件

・主人公たちの全滅

出撃条件

・なし

クリアボーナス

・4300EXP、10000マッカ

◎マップ中のアイコン
❶…初期配置の敵
❶…敵の増援
■…味方出撃位置
■…NPC出撃位置
■…瘴気
■…目標地点

INTER MISSION

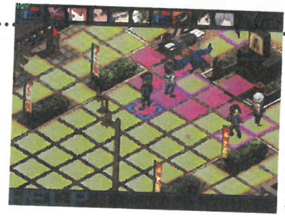
❻は射程が4あるためこちらの射程外からの攻撃を狙ってくる。妖獣や霊鳥を用意しておき、一気に近づけるようにしておこう。そのほかの悪魔チームは物理攻撃のスキルが多いので、物理無効や反射があるメンバーで組んだチームを用意しておきたい。まえのマップで「Sテトラカーン」をクラックしていた場合はセットしておこう。



物理属性への対策だけでなく、❻の対策として「マカラカーン」も用意できると非常に戦いやすくなる。

❶と❺に戦力を集中する

❶以外に注意すべき敵チームは❺。このチームのカルティケーヤが放つ「千烈突き」が脅威となる。まずは、物理属性が無効、反射、吸収の仲魔で固めたチームでカルティケーヤを優先して倒してしまおう。あとは❶さえ倒せば敵はすべて撤退しクリアとなるので、ほかのチームは無視してしまってもかまわない。



邪龍のピュートーンも、残しておくと遠距離から一方的に攻撃を受けるので、余裕があれば倒しておこう。

❶には攻守揃ったチームで対抗

❶のチームには物理が一切通用しないので、オトメをリーダーに魔法に特化したチームをぶつけよう。❶のリーダーの2回行動は厄介で、「裁きの雷火」から「メギド」を食らうと一気にチームが壊滅しかねない。幸いなことに速が低いので「マカラカーン」や「護りの盾」を使っておこう。悪魔2体が「勇者の精神」を持っているのでリーダー単体への攻撃はするだけ無駄になる。しかも、リーダーのHPを半端に削ってしまうと、「常世の祈り」でそれまでの苦労をリセットされてしまう。全体魔法で一掃するような戦い方をしよう。火力に不安がある場合は、より確実にトドメを刺すために「エクストラワン」があると便利。

ENEMY DATA《敵データ》

No	移	Lv	種族	名称							スキル
❶	2	62	人間	???	反	―	―	―	―	耐	常世の祈り、裁きの雷火、メギド、物理反射、龍脈の秘術、同族の心得・攻、Sリカーム
		59	天使	レミエル	吸	耐	―	耐	―	―	サマリカーム、マハブフダイン、マハジオダイン、物理吸収、勇者の精神、天使の聖痕
		58	邪神	アリオク	無	弱	耐	―	耐	弱	デスバウンド、テトラカーン、貫通の一撃、貫通、勇者の精神、混沌の息吹
❷	4	55	女神	ラクシュミ	―	耐	耐	耐	耐	反	メディアラハン、リカーム、護りの盾、全門耐性、神速の寄せ、女神の恩寵
		55	邪鬼	ラクシャーサ	無	―	弱	―	―	―	デスバウンド、エクスムーブ、物理無効、攻撃全体化、邪念呪縛
		55	邪鬼	ラクシャーサ	無	―	弱	―	―	―	デスバウンド、エクスムーブ、物理無効、攻撃全体化、邪念呪縛
❸	3	56	堕天使	デカラビア	耐	無	―	弱	―	―	マハラギダイン、護りの盾、エクスガード、火炎無効、火炎激化、堕天の烙印
		54	闘鬼	ヤクシャ	―	反	―	耐	弱	耐	ディアラハン、デスバウンド、火炎反射、戦神の加護、エクスガード、大凶化
		54	幻魔	カンギテン	―	―	弱	―	吸	―	メディアラハン、万魔の乱舞、二身の残影、五分の活泉、真・夢幻の具足
❹	3	56	堕天使	デカラビア	耐	無	―	弱	―	―	マハラギダイン、護りの盾、エクスガード、火炎無効、火炎激化、堕天の烙印
		53	妖獣	トウコツ	―	弱	―	―	反	反	ディアラハン、ギガジャマ、千烈突き、衝撃反射、グリモア、マヒ追加、妖光一閃
		54	邪龍	ピュートーン	―	―	耐	耐	弱	弱	マハブフダイン、アギダイン、五分の魔脈、火炎激化、氷結激化、邪念流動
❺	3	55	邪鬼	ラクシャーサ	無	―	弱	―	―	―	デスバウンド、エクスムーブ、物理無効、攻撃全体化、邪念呪縛
		55	邪鬼	ラクシャーサ	無	―	弱	―	―	―	デスバウンド、エクスムーブ、物理無効、攻撃全体化、邪念呪縛
		56	破壊神	カルティケーヤ	―	無	―	反	―	耐	千烈突き、メギド、攻撃全体化、吸収追加、修羅の宿命
❻	5	54	霊鳥	アンズー	―	耐	弱	―	―	―	マハザンダイン、八双発破、マヒ追加、吸収追加、飛翔天駆
		53	神獣	ビャッコ	耐	―	―	吸	弱	―	貫通の一撃、双手、物理激化、電撃吸収、瞬転の舞踏
		53	神獣	ビャッコ	耐	―	―	吸	弱	―	貫通の一撃、双手、物理激化、電撃吸収、瞬転の舞踏
❼	5	54	闘鬼	ヤクシャ	―	反	―	耐	弱	耐	ディアラハン、デスバウンド、火炎反射、戦神の加護、エクスガード、大凶化
		55	邪鬼	ラクシャーサ	無	―	弱	―	―	―	デスバウンド、エクスムーブ、物理無効、攻撃全体化、邪念呪縛
		54	霊鳥	アンズー	―	耐	弱	―	―	―	マハザンダイン、八双発破、マヒ追加、吸収追加、飛翔天駆
❽	5	54	霊鳥	アンズー	―	耐	弱	―	―	―	マハザンダイン、八双発破、マヒ追加、吸収追加、飛翔天駆
		54	邪龍	ピュートーン	―	―	耐	耐	弱	弱	マハブフダイン、アギダイン、五分の魔脈、火炎激化、氷結激化、邪念流動
		54	邪龍	ピュートーン	―	―	耐	耐	弱	弱	マハブフダイン、アギダイン、五分の魔脈、火炎激化、氷結激化、邪念流動

ENEMY DATA《敵増援データ》

No	移	Lv	種族	名称

No	移	Lv	種族	名称

No	移	Lv	種族	名称

No	移	Lv	種族	名称

No	移	Lv	種族	名称

No	移	Lv	種族	名称

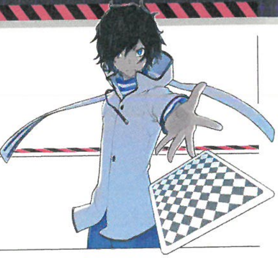
No	移	Lv	種族	名称

No	移	Lv	種族	名称

BATTLE 7-18

7TH DAY SAT | 18:30

撃破数7(N)



かつての仲間たちを倒し、世界再構成の権利を掴んだ名古屋勢。ベネトナシュ対策のトランペッターの協力を得ることにも成功し、いよいよベネトナシュとの決戦に挑む。

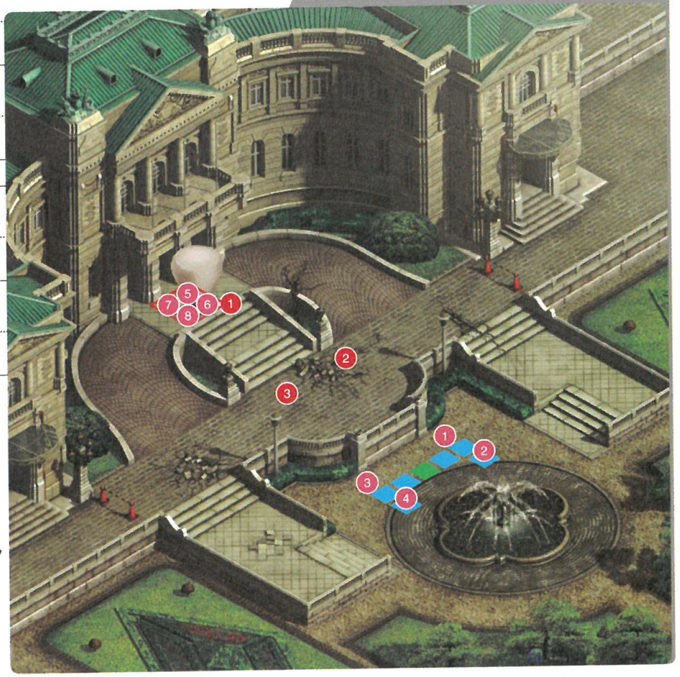
東京　赤坂　迎賓館

勝利条件
・ベネトナシュの撃破

敗北条件
・主人公たちの全滅
・トランペッターが撃破される

出撃条件
・なし

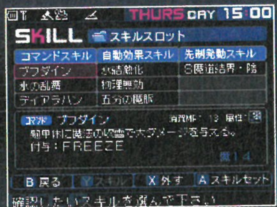
クリアボーナス
・4600EXP、10500マッカ



◎マップ中のアイコン
❶…初期配置の敵
❶…敵の増援
■…味方出撃位置
■…NPC出撃位置
■…瘴気
■…目標地点

INTER MISSION

敵の増援に対応するには、遠回りによるターンの浪費を防ぐために霊鳥や幻魔のいるチームがふたつは欲しい。「人間不可侵」を持つベネトナシュの弱点は電撃なので、電撃属性スキルを覚えている仲魔を優先しよう。分裂後のベネトナシュには物理が弱点のものがいるので、ロナウドをリーダーに物理メインのチームも編成しておこう。



このマップでは衝撃が有効な敵は出てこない。人間はあらかじめほかの属性スキルにセットし直しておこう。

◉…増援への対策をしっかりとしておく…

初期配置の2体を倒すと、トランペッターの周りに増援が4体現われる。これを放っておくと4体による「暗黒の雷光」のラッシュでトランペッターがやられてしまう。一応ベネトナシュが分裂する際に増援はすべて消えるようにはなっているが、確実にクリアするためには増援が出現した時点で倒しに行ったほうがいい。



増援にすばやく対応するためには、トランペッター付近に味方を2チームほど待機させておくというのも有効だ。

◉…分裂後は危険なものを優先的に撃破…

❶のベネトナシュがある程度ダメージを受けると4体に分裂する。それぞれ特性や耐性が変わっているので確認しながら戦おう。とくに❼は「獣の眼光」の効果によって2回行動してくるため、優先的に倒しておこう。つぎに、「アルカイド」の威力が高くて危険な❽を、弱点の電撃属性の魔法で一気に撃破してしまおう。



分裂後のベネトナシュは射程が1になるので邪龍や邪神がいれば反撃を受けることなく安全に攻撃できる。

ENEMY DATA《敵データ》

No	移	Lv	種族	名称							スキル
❶	0	60	破軍星	ベネトナシュ	反	弱	耐	弱	無	無	連星の炎、周極の巨砲、人間不可侵、物理反射、破軍星の証
		—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
		—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

No	移	Lv	種族	名称							スキル
❷	0	50	破軍	ベネトナシュ	—	—	無	—	耐	無	暗黒の雷光、再生、八双発破、耐状態異常、耐衝撃、電撃強化、破軍の芽
		—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
		—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

No	移	Lv	種族	名称							スキル
❸	0	50	破軍	ベネトナシュ	—	—	無	—	耐	無	暗黒の雷光、再生、八双発破、耐状態異常、耐衝撃、電撃強化、破軍の芽
		—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
		—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

No	移	Lv	種族	名称							スキル

No	移	Lv	種族	名称							スキル

No	移	Lv	種族	名称							スキル

No	移	Lv	種族	名称							スキル

No	移	Lv	種族	名称							スキル

ENEMY DATA《敵増援データ》

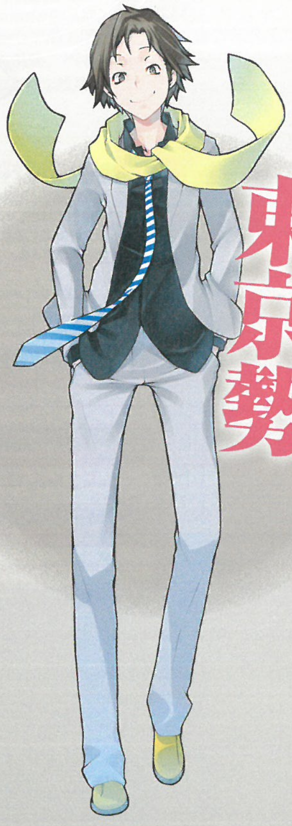
No	移	Lv	種族	名称
❶	0	50	破軍	ベネトナシュ
		—	—	—
		—	—	—
❷	0	50	破軍	ベネトナシュ
		—	—	—
		—	—	—
❸	0	50	破軍	ベネトナシュ
		—	—	—
		—	—	—
❹	0	50	破軍	ベネトナシュ
		—	—	—
		—	—	—
❺	4	60	破軍	ベネトナシュ
		—	—	—
		—	—	—
❻	4	60	破軍	ベネトナシュ
		—	—	—
		—	—	—
❼	4	60	破軍	ベネトナシュ
		—	—	—
		—	—	—
❽	4	60	破軍	ベネトナシュ
		—	—	—
		—	—	—

運命の7日間は去り、物語は収束へ向かっていくが…

UN MEI　MONOGATARI

7体目のセプテントリオンは倒した。だが無の侵食が止まることはなく、状況は改善の兆しを見せなかった。そして迎えた8日目の朝。今回の事態の全容を知った主人公たちは、人類の未来をかけた戦いに挑むこととなる。

ダイチ率いる東京勢



仲間たちの極端な主張に異を唱え、共存の道を模索するダイチ。主張的に、大阪勢、名古屋勢の中間に位置する彼らは、かつての仲間たちの説得に奔走する。そんななか、彼らは気づく。そもそも現在の事態を引き起こした元凶こそが、敵なのではないかと。

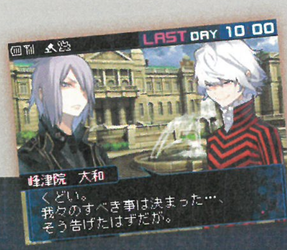


最終的に目指すのは世界の存続で、そのために倒すべき相手は友人ではないはずだ。彼らの自問自答は続く。

ヤマト率いる大阪勢



甘い情が結果的に人々を堕落させ、社会を腐敗させた。それこそが、世界が崩壊するきっかけになったのだと信じるヤマト。彼が求めるのはただひとつ。真に力を持つものが人の上に立って導く、完全なる実力主義の世界の実現である。



完全実力主義の世界を実現するため、相手が何者であろうとも、目前に立ちはだかるものはすべて打ち倒す。

ロナウド率いる名古屋勢

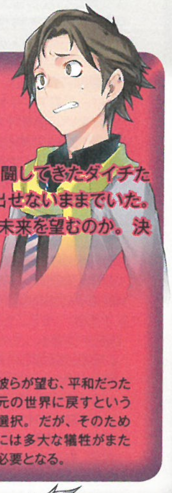


すべての人が他人を思いやり、平等とされる幸せな世界を築くこと。ロナウド率いる名古屋勢の目指す未来は、その一点に尽きる。そのために立ちはだかる相手を倒すという行為が抱える矛盾を理解しながらも、彼らは世界平和へ向け、戦いを続けていく。



すべての人々が平等であることで、本当の平和が訪れる。ロナウドの目指す理想は完全平等主義である。

東京勢に訪れる決断の瞬間!!



仲間同士の争いを避けようと奮闘してきたダイチたちだったが、自分たちの理想を見出せないままでいた。人間の種の意思として、どのような未来を望むのか。決断のときは、間近に迫っていた。

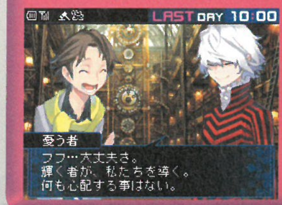


彼らが望む、平和だった元の世界に戻すという選択。だが、そのためには多大な犠牲がまた必要となる。

さらに……新たなる勢力も!?



7日目以降は3つの陣営が争うことになるが、イベントの進め方によってはさらに別の勢力が台頭する場合がある。その展開の鍵は、姿を現しては謎の言葉を残していったあの存在が握っている……!?



さまざまなアドバイスをしてきてくれた憂う者。新たなる目的のために、彼と共闘することはあるのだろうか。

to be continued……

『デビルサバイバー2』をより深く楽しむための Key Words

キーワード

ここでは、本作に登場する独自のキーワードを解説する。一部にネタバレも含まれているので、必ず7日目までを生き抜いてから目を通すようにしてほしい。

ア行

●アカシック・レコード
世界のあまねく事象の因果が記録されているという、記憶媒体のこと。因果のすべては計算で導き出されるとされており、過去はもちろん、未来に起こるであろうことも記されている。

●悪魔召喚アプリ
死に顔動画サイト「ニカイア」に登録した人物にもれなく送付されるアプリケーションで、悪魔に関わる多彩な機能を持つ。携帯電話に自動的にインストールされ、任意に消去することはできない。このアプリケーションを通して具現化した悪魔と戦闘行為を行ない、勝利すればこのアプリケーションを正式に利用できるようになる。このとき倒した悪魔は、召喚者と契約することとなり、以後は仲魔として使役することが可能。なお、悪魔が勝利した場合は召喚者が死亡し、悪魔は自由に行動するようになる。他人が召喚した悪魔を倒しても、契約することはできない。

●悪魔使い
悪魔を使役する者の総称。基本的には悪魔召喚アプリの利用者と同義だが、一部のジプスメンバーなど、悪魔召喚アプリを使わずに悪魔を使役する者も存在する。

●アリオト
5番目に襲来した木曜日の侵略者で、巨大な飛行体。上空を移動しつつ、毒弾を投下して攻撃する。札幌にてシヴァのパスパタの直撃を受け地上に落下したところ、弱点のコアを主人公たちに破壊された。またこの名称は、北斗七星のひしゃくの先端から5番目の星を指している。種族名の「廉貞」は、密教経典「仏説北斗七星延命経」におけるアリオトの呼称である。

●縁
悪魔召喚アプリの機能のひとつで、知人との親密度を数値化したもの。ステージが上昇するにつれて、属性攻撃の耐性を得たり、その人物の内面と関わりのある悪魔が新たに合体可能になる等の効果が発揮される。

カ行

●カーマ
ヒンドゥー教における愛の神で、オウムに乗っており、サトウキビの弓と花の矢を持つ。彼の協力を得るためのイベントバトルのタイトル「アナンガ」は、カーマの別名である。

●ゴーストQ
『女神転生』ファンにはお馴染みの、シリーズオリジナル悪魔。自らの欲望に忠実な、どこか憎めない存在。本作では3日目の「タイマンQさん」に登場。主人公がひとりで行動しているときでないと、戦うことができない。

サ行

●シヴァ
ブラフマー、ヴィシュヌと並ぶヒンドゥー教の最高神のひとり。日本では大黒天、または大自在天として知られる。彼の協力を得るためのイベントバトルのタイトル「ナタラージャ」は、シヴァの別名である。

●ジコクテン
増長天、広目天、多聞天と並び、四天王と呼ばれる。漢字では持国天と表記し、東方を守る守護神とされる。本作では6日目の「デラデカとの約束」に登場する。

●死に顔動画
死に顔動画サイト「ニカイア」に登録することで送られてくる、登録者の知人の死に様。あくまで知人のものであり、自身の死に顔動画が送られてくることはないため、自分が死の危機に瀕しているのを把握することはできない。なお、これはアカシック・レコードに記された、近い将来に起こるはずの事象である。

●ジプス
JP'sと表記する。日本政府直属の極秘機関で、古来より、悪魔を始めとする霊的な要素から日本を守り続けてきた。創始者の一門である峰津院家は、かつて憂う者から悪魔召喚の技術を授けられており、ジプスの活動はこの技術を利用して行なわれている。

●ジプス専用列車
大都市の地下に設置されている新幹線。ジプスの専用車両であり、これを利用して各支局のある都市間を行き来することが可能になっている。

●邪教の館 .exe
悪魔召喚アプリの機能のひとつ。2体の悪魔を合体させ、新たな悪魔を生み出すことができる。アドオン機能が開放されると、合体した悪魔にさらなる追加能力を付加することができるようになる。邪教の館 .exeを利用することでしか作れない悪魔も多数存在するうえ、一部の強力な悪魔は特別な条件を満たさないと合体させることができない。

●セプテントリオン
各曜日ごとに姿を現わす侵略者の総称。Septentrionと表記し、「北」を意味する言葉。侵略者たち個々の名称から、北斗七星を指すことも。

タ行

●ターミナル
ジプスで管理されている情報端末。人体の情報を電子化して転送し、ターミナル間を瞬時にワープすることも可能。ジプス専用列車が使用不可能になったあとは、もっぱらターミナルを利用して都市間を移動することになる。

●通天閣
龍脈の力を司る「タワー」のひとつ。このタワーの働きによって大阪の都市には結界が張られ、無の侵攻が食い止められている。

●デビオク
悪魔召喚アプリの機能のひとつ。悪魔を倒して得たマッカを利用し、オークション形式で悪魔と契約する。当然ながら落札を競う相手も悪魔使いで、ハンドルネームはいずれも、過去の『女神転生』シリーズに登場した人物の名称と同じである。

●東京タワー
龍脈の力を司る「タワー」のひとつ。通天閣と同様に、このタワーの働きによって結界が張られ、無の侵攻から東京が守られている。

●ドゥベ
日曜日に襲来した、最初の侵略者。体の一部が時間経過と共に膨張し、限界を超えると大爆発を起こして周囲を攻撃する。基本的に攻撃を受け付けないが、ダイチのトラックによる特攻で暴発。戦闘能力をほぼ失ったところを、主人公たちの攻撃により倒される。また、この名称は北斗七星のひしゃくの先端にある星を指している。種族名の「貪狼」は、密教経典「仏説北斗七星延命経」におけるドゥベの呼称である。

ナ行

●仲魔
人間と契約を交わし、使役されるようになった悪魔のこと。悪魔召喚アプリから最初に出現した悪魔を倒すほか、デビオクで契約することでも仲魔として使役できるようになる。

●名古屋テレビ塔
龍脈の力を司る「タワー」のひとつ。このタワーの働きで愛知県一帯に結界が張られ、無の侵攻から守られている。

●ニカイア
知人の死に顔を見ることができるとの触れ込みで登録者数を増やしている、会員制サイト。実際は悪魔召喚アプリのポータルサイトとなっており、登録者には強制的に悪魔召喚プログラムが送付される。なお、登録時には、男性か女性のいずれかからナビゲーターを選ぶことができる。

ハ行

●ビフロンス
憂う者が使役する悪魔の1体。ソロモンの72柱の悪魔のうちの1体とされる。占星術や自然に関する知識をもたらす存在である。

●ビリケン
通天閣に設置された銅像で、商売の神様としてあがめられる。足の裏をなでると幸せになれるという言い伝えがある。本作では強欲なマッカの亡者として登場。ヤマトの依頼により、6日目のイベントバトル「幸運の神様」で戦うこととなる。攻撃を受けるとマッカを奪われてしまうが、ビリケンを倒せば取られた分はすべて取り戻すことができる。

●フェクダ
3番目に襲来した、火曜日の侵略者。ロナウドと主人公たちとの死闘のあとに突如出現し、襲い掛かってくる。2体に分裂が可能で、合体と分裂をくり返しながら行動する。合体時は無敵だが、分裂時に生じる弱点を突かれ、一時的に手を組んだ主人公たちとロナウドの混成軍に破れた。なおこの名称は、北斗七星のひしゃくの先端から3番目にある星を指している。種族名の「禄存」は、密教経典「仏説北斗七星延命経」におけるフェクダの呼称である。

●ベネトナシュ
7番目に襲来した、土曜日の侵略者。人間の攻撃を完全に無効化するうえ、悪魔を強制送還させる特殊能力を持ち、主人公たちを苦しめた。最終的には、トランペッターのラッパで悪魔の強制送還を封じられ、仲魔の協力を受けた主人公たちの前に敗れ去る。なお、この名称は北斗七星のひしゃくの先端から7番目、柄の末端の部分にある星を指している。種族名の「破軍」は、密教経典「仏説北斗七星延命経」におけるベネトナシュの呼称である。

●ボティス
憂う者が使役する悪魔の1体。ビフロンス同様、ソロモンの72柱の悪魔のうちの1体とされる。争いを調停する能力を持ち、時間に関する知識をもたらす存在である。

マ行

●マッカ
悪魔にとって通貨的価値を持つ物質で、悪魔を倒すことで得られる。デビオクなど、悪魔と金銭的な交渉をする際は、このマッカが必要となる。悪魔召喚アプリのマッカボーナスが解禁された後は、効率よく戦闘に勝利するための行動をとるほど、多くのマッカを得られるようになる。

●ミザール
6番目に襲来した、金曜日の侵略者。攻撃を受けると分裂するうえ、時間の経過で巨大化し、より戦闘力を増していく。ヤマトの協力を得て、主人公たちが開放した龍脈の龍との戦いの末、丸呑みにされて消滅した。なお、この名称は北斗七星のひしゃくの先端から6番目にある星を指している。種族名の「武曲」は、密教経典「仏説北斗七星延命経」におけるミザールの呼称である。

●無
世界を侵食していく黒い闇。その正体は明らかではないが、内部は文字通りの虚無で、光すら差さない。タワーの結界により侵食を食い止めることが可能で、事実、東京、名古屋、大阪の3都市は、ほかの地域が無に飲まれたあとも存在を保った。

●メグレズ
4番目に襲来した、水曜日の侵略者。海底深くに留まり、ドゥベと同等の能力を持つ小型のメグレズを射出し、攻撃を仕掛けた。3体が存在し、1体でも残っていれば残る2体を修復することが可能だったが、同時に水面に現れたところを、部隊を3つに分けて戦った主人公たちに各個撃破された。なお、この名称は北斗七星のひしゃくの先端から4番目にある星を指している。種族名の「文曲」は、密教経典「仏説北斗七星延命経」におけるメグレズの呼称である。

●メラク
3番目に襲来した、火曜日の侵略者。誘導型の爆弾として使える小型のメラクと、長射程で強力な周極の巨砲を用いて通天閣の倒壊を図ったが、大阪を訪れていた主人公たちの前に破れる。なお、この名称は北斗七星のひしゃくの先端から3番目の部分にある星を指している。種族名の「巨門」は、密教経典「仏説北斗七星延命経」におけるメラクの呼称である。

ラ行

●龍脈
風水において、大地を巡る気の流れのなかでもとくに大きなものを龍脈と呼ぶ。龍脈の気を手中に収めたものは無尽の力を得るとされる。龍脈の気は龍穴と呼ばれる特定の場所から吹き上がるため、この力を利用するために建造されたのが各地のタワーである。峰津院一族は、龍脈の力と悪魔召喚術を自在に操る能力を持つ。

●ルーグ
ケルト神話におけるダーナ神族のひとりで、クー・フーリンの父親。長槍ブリューナク、長剣フラガラッハなどを操る戦いの神でもある。彼の協力を得るためのイベントバトルのタイトル「ラウファーダ」は、ルーグの別名である。



DEVIL SURVIVOR 2 デビルサバイバー2

Creator Interview
クリエイターインタビュー

極限状態に追い込まれた少年たちが、選択をくり返し、運命を切り開いていくというストーリーを描いた『デビルサバイバー2』。この作品の仕掛け人であり、物語のすべてを知る開発スタッフの3名の方にインタビューを敢行した。

◎シミュレーションRPGにした理由

―『デビルサバイバー』シリーズでは、RPGでなくなぜシミュレーションRPG(以下、SRPG)というジャンルを選択されたのでしょうか。

高田　アトラスは『女神転生』に代表されるようにRPGが得意なメーカーですが、我々はもっと幅広いジャンルのゲームにも挑戦していきたいと常々考えています。もちろんそれにはクオリティも大事で、ユーザーの皆さんには「アトラスのゲームなら安心して楽しめる」と思っていただきたい。そういう意味で、RPGで培ったノウハウを活用できるように、RPGに近いジャンルということで、SRPGを選択しました。

―SRPGというジャンルを選ぶにあたって、とくに表現したかったことを教えてください。

高田　『女神転生』の系譜のゲームなので、普段はRPGしかプレイしないユーザーの方にも興味を持ってもらえるのではないか、と考えたのがまずあります。ですから、初めてSRPGをプレイする方でもすんなり遊べるような内容にしようと、そういった面にこだわりました。たとえば戦闘シーンですが、1対1で戦う一般のSRPGとは違って、『デビルサバイバー』ではチームというRPGでいえばパーティを組んだ状態での戦闘となります。こういった部分はRPGに近いノリなので、見た目にも理解しやすいのではないかと。プレイすれば受け入れてもらえるかもしれないのに、まず見た目で拒否反応を起こされてしまうと寂しいですからね。頑張って作っていますので、まずは手にとってプレイしてもらいたいと思いまして。そういう意味で、普通のSRPGに比べてよりRPGに近いゲーム感覚になるように意識しました。

―今回タイトルから『女神異聞録』という表記がなくなっていますが。

高田　『女神異聞録』というのは、アトラスの看板タイトルである『女神転生』のテイストを受け継いだゲームであることを表わす、いわば記号なんです。だから、『女神転生』に関わる系譜の新タイトルを出すときにタイトルの頭につけています。これによって『女神転生』シリーズファンの方にも興味を持ってもらう、と。で、その新タイトルがひとり立ちしたあとは『女神異聞録』を外します。あとは『デビルサバイバー』なら、『女神転生』のシリーズではなく『デビルサバイバー』という独立したシリーズとなっていくわけです。これに関しては『ペルソナ』シリーズなども同様で、あちらも『女神異聞録』がついているのは最初の『ペルソナ』だけなんですよ。

◎前作との住み分け

―今回『デビルサバイバー2』を制作するにあたって、前作から引き継ぎたかったもの、逆に新規に表現したかった部分などはありますか?

高田　まず、物語的には完全に新規で、前作と関わりを持たせることは一切しないように気をつけました。前作との関わりを持たせてしまうと、初めてプレイする方が疎外感を味わってしまいますからね。初めてプレイする人にも前作をプレイした人にも、まっさらな状態でプレイしてほしいと思ったので「前作との関連はなくそう」と、これはスタッフ全員の総意で最初から決めていたことでもあります。逆に、「7日間のサバイバル」というコンセプトは前作と同様の形にしてありますね。というのも、「極限状態の限られた時間内での選択」こそが『デビルサバイバー』のひとつのテーマになっていますので、タイムリミットはどうしても必要になりますからね。それは踏襲しています。

古東　時間がない人でもパパッと遊べる超大作、というのを目指していますので！「全世界を股にかけた100時間にも及ぶ冒険活劇!」というと、プレイまえに気合いが必要というか、結構重く構えてしまいますよね。それよりは、「7日間生き延びろ!」と言ったほうが、さきが見えるぶん気が楽といいますか、構えずにプレイできると思います。ゲームのとっつきやすさとか、そういう根本の部分なので、それは前作から残してありますね。「今日は1日分だけプレイしよう」とか、ユーザーの方のモチベーションも維持しやすいのではないかと。とはいっても、実際にプレイしてみると、ボリューム自体はかなりありますけど(笑)。

高田　もともと私や山蔦はSRPGが好きでガンガンプレイするほうなんですが、古東はそういうジャンルをあまりプレイしたことがなかったんです。むしろ彼女はRPGの『女神転生』を好んでプレイしていたので、そういったプレイヤーにも受け入れてもらえるよう、注意しながら作っていきました。とはいっても、SRPGが好きな方がプレイしてつまらないのでは話になりませんので、そのあたりをうまく調整していく必要はありましたね。

◎舞台となる都市について

高田　前回の舞台は山手線内だけでしたが、舞台はもう少し広げたいと考えていました。今回は東京、名古屋、大阪の3都市が主な舞台になりましたので、物語を幅広く展開できていると思います。あと、前作ではストーリー分岐が発生するのが中盤からでしたが、そこまでは基本的に一本道でした。なので、今回は序盤から仲間が死んだり死ななかったりすることにより、プレイヤーの「選択」で序盤から異なる展開が楽しめるように意識しました。7日間というリミットは同じですが、その中で起こるイベントは圧倒的に増えています。

―山の手を飛び出して日本全土で物語が展開する、というコンセプトは始めからあったのですか?

高田　それは最初から考えていましたね。

古東　最初は、「東京ばかりが舞台になるのはどうなんだ?」という意見があったんですよ。たとえば関東に住んでいる人でなければ、「吉祥寺」と言われても、どこにあるのか、どんな町なのかということはわからないですよね。だから、「今回は、札幌対福岡の話にしよう」と盛り上がりました。高田が福岡出身で、私が北海道出身なもので……(笑)。

高田　「これは北と南で戦うしかない!」ってね(笑)。

古東　そういう話になっていましたが、人口のカバー率を考えると、東名阪が順当かな、という結論になりまして。やっぱり知っている都市が出てきたほうがユーザーの方も盛り上がると思うので、ここは泣く泣く福岡と札幌には第一線からは退いてもらって。でも、この2都市もゲーム中に登場しますから、福岡、札幌在住のユーザーさんはそこでも楽しんでもらえるかなと。

高田　本当はもっと色々な都市を舞台にしたかったですね。でも、ストーリーの大きな分岐の数も限られていますし、この分岐をあまり多くすると差別化ができなくなってしまいますので、そういう意味では3都市というのはちょうどいい数だったかもしれません。

古東　「三つ巴の戦い」なら三国志などもあり、面白い話が作れそうでしたしね。

―各都市の現地取材などには行かれたのですか?

古東　現地に行ってみないと分からないことがありますので、マップの担当者などは現地へ取材に行きましたね。ゲームに登場する全都市に行ってきたので大変でした。とくに札幌取材は危なかったです。時期的に雪が降りそうなタイミングだったので……ゲーム中では雪の降っている場面はありませんから(笑)。あとは、取材に行ったあとに大阪駅が改装されてしまったんです。ゲーム中に出てくる部分はほとんど変わっていないので大きな問題はないのですが、かなりビクビクしていました。

高田　でもそれを言ったらじつは秋葉原もそうなんですよ。現実とはちょっと違うイメージで作っていますからね。

古東　現在では秋葉原も様変わりしてしまって、以前の「路地裏のいかにもな電器屋さん」というの風景はほとんどなくなって高層ビル街になっていますが、やっぱり秋葉原といえば蛍光色のネオンサインの看板のイメージが強いですからね。ゲーム中でもそちらを優先して描き起こしています。よりリアリティを出すために、あえてフェイクを優先している部分も確かにあります。

山蔦　都市に関しては、社内にいる各都市の出身者を集めてヒアリングもしました。

高田　単に観光名所案内みたいになってもリアリティがないので、現地を知る人の生の声を聞きたかったんです。たとえば、東京タワーは修学旅行などではよく行く場所だと思いますが、東京在住の方はあまり行かないという話を聞きまして。同様に、札幌の時計台も、私は観光で見に行ったことがありますが、地元の方はあまり存在を気にしていない。北海道出身の古東もとくに思い入れはないそうですし。そういうこともありますので、地元の人が見てピンとこないものはなるべく省いていきました。逆に観光名所としては知られていなくても、地元の人の生活に密着したロケーションはどんどん出していこうと。

古東　各都市のレアな土産物も、社内でアンケートを取って調べたんです。取り寄せて食べてみたり。すごいのがいろいろありましたよね(笑)。

高田　いろいろ食べましたね(笑)。当初は土産物も、もっといろいろゲーム中で再現したくて調べていたんです。味を知らないと感想も言えませんから、もちろん食べました。販売されているメーカーさんの許諾が取れていないので、ゲーム中にはそのものズバリは出してはいませんが。

山蔦　すごいものが色々ありましたよね。みんな強烈なものばかり買ってきていましたから。

古東　イカ焼き羊羹(※1)の元ネタとなったお土産はすごかったですよ。

―あれは、実在するものなんですか?

古東　似たものが実在します(笑)。そういった部分でも、地元の方が「あぁ、これこれ!」って反応してもらえるものをゲーム中で再現しま

したので、そういうマニアックな部分も楽しんでいただきたいですね。

◎悪魔とスキルについて

高田　前作では「悪魔の種類が少ない」というユーザーさんの声がありましたので、今回はとにかく悪魔の種類を増やしたいとは思っていました。でも、悪魔の種類を増やしただけではゲームとして面白くなるわけではないので……。

山蔦　それに付随する形で、戦略性を増すためにスキルの種類も増やす必要がありました。ただ、どんなにスキルを増やしても、バトルシステムがそのままでは結局はルーチンワークになってしまうんです。数あるスキルの中から有用なものを見つけてしまうと、そればかり使って戦術もなにもなくなってしまう。ゲームが進んで戦い方に慣れていくと、とくにその傾向が強くなります。それではちょっとつまらないので、中盤以降改めて戦術をガラリと変えられるように、種族固有スキルに上位スキルを作りました。これによってDOUBLE EXTRA TURNが発生するようになったりして、新たに戦術を組み直す楽しみが実現できたと思います。

高田　悪魔が増えて、スキルが増えて、作業的に大変だったこともあったよね。

山蔦　大変だったこととしては、今回シナリオも大幅に増量していますので、物語の絡みで出す必要がある悪魔というのが作業終盤でどうしても出てきてしまうんです。

高田　今回、新たに「縁」というシステムがありますが、親密度を高めて仲間との縁のステージを上げると、各キャラクターごとに悪魔合体が解禁されるんです。ここで解禁される悪魔は、キャラクターのイメージに合わせて選んでいますが、これが決定したのが山蔦がゲーム中に登場させる悪魔をすべて決定したあとだったんです。

山蔦　「今から新規でそんなにたくさんの悪魔を入れるの!?」ということで、すでに決まっていた悪魔を削ったり合体表を作り直したり、という作業は確かに大変だったかもしれません(笑)。

—悪魔やスキルが増えたことで、ゲームバランスに影響を与えたことはありますか?

山蔦　スキルの種類が増えたことで、終盤になればなるほどチームの組み方によって予想外の効果を発揮してしまうことはありました。

高田　最後の最後まで、スキルの組み合わせには悩ませられましたね。

古東　テストプレイをしていた方が、「見てください、すごいっすよ。敵に行動順を回さずにずーっと行動し続けられるんです」と言っているのを聞いて、「えっ、それはちょっとマズいのでは!?」と修正したり、バランスを調整したり……。見つけた彼には「僕の必勝法だったのに」なんて残念がられたりもしましたが(笑)。

◎縁システムについて

高田　これは、各キャラクターのエピソードをより楽しんでもらいたいという考えから生まれたシステムです。前作でもキャラクターごとに内面を描いたエピソードはありましたが、本筋のストーリーを追うのに精一杯で、枝葉のエピソードを追っている余裕が生まれづらかったようなんですね。今回はキャラクターが13人もいて、それぞれに色々なエピソードがありますから、これをぜひ楽しんでもらいたい。そのためにも、システム面からフォローする必要があると考え、縁システムを導入しました。各キャラクターのエピソードを進めることで、戦力的にもメリットが得られるので、ぜひ色々なキャラクターとの縁を深めて、楽しんでもらいたいですね。

—「縁」という名前の由来は?

古東　今となっては設定としては残っていなくて、あくまで裏設定の話なんですが、もともと『デビルサバイバー2』は、因果応報とかそういった要素を前面に押し出した、もっと仏教色の強い物語でした。そんななかでキーワードのひとつとして出てきていたのが「縁」という言葉だったんです。結果的にそれらの設定はほとんど残っていませんが、システムのひとつとして名前だけは残りました。もうひとつ裏設定といえば、もともと本作のキャラクターは12星座をモチーフにして考えられていたんです。一応、現在でも名前の一部にそのイメージがあったり、インターフェイス上でのキャラクターの並び順にその名残が残っていたりします。

—その12星座は、キャラクターの能力値などに反映されていたりはしないんですか?

山蔦　最初はある程度反映していましたが、途中から各キャラクターの個性をもっと強く出そうと意識しまして、その時点ではもう12星座の設定は完全にないものとして調整していきましたね。最終的に絵のイメージのほうに、どんどん近づいていきました。

◎ヤスダスズヒト氏の起用について

—キャラクターの原画にヤスダスズヒトさんを起用された理由は?

高田　もともと、『女神転生』の本流のシリーズは、ユーザーの方の年齢層が高いんです。逆に、『ペルソナ』のほうはもっと若くて、高校生から大学生くらいのプレイヤーの方が多い。『デビルサバイバー』もどちらかというと若い方をターゲットにしていますので、若い人たちに興味を持ってもらえる絵、というのがまず最初にありました。

古東　それで若い人たちをターゲットにしているというものをいろいろと参考に見させていただいているなかで、ヤスダさんのイラストを見てすごくいいなと思いまして。縁あってお仕事を引き受けていただけてよかったです。



高田　ゲームの開発には時間がかかります。そこで、開発しているその時点ですでに一般に広く認知されている人ではなく、ゲームが発売される時期にブレイクしていそうな人を捜してほしいとは伝えていました。実際その通りになったので、ウチのスタッフの見る目は確かだったんだなぁと感心しています。

古東　前作での評判もよかったので、『デビルサバイバー2』の開発が決定した時点ですぐにヤスダさんに「よろしくお願いします」とお伝えしました。

◎鬼頭莫宏氏の起用について

—セプテントリオンのデザインに鬼頭莫宏さんを起用された理由は?

古東　まず、セプテントリオンのデザインについては、ほかのものと大きく差別化を図りたかったということがあります。人間のキャラクターはヤスダスズヒトさん、悪魔は金子(※2)が描いていますが、セプテントリオンはそのどちらとも異なる第3の存在ということで、異質さを出すためにまったく別の方にデザインしていただきたかったんです。高田から「未知の侵略者」というセプテントリオンのコンセプトを聞いたとき、一番最初にイメージしたのが鬼頭莫宏さんの「なるたる(※3)」でした。その時点ではまさか引き受けていただけるとは思いもしなかったんですが……。そんな折、プライベートでとある劇場版アニメを見に行ったら、スタッフロールに鬼頭さんのお名前がクレジットされていたんです。それで、「漫画以外のお仕事も請けていただけるのかな」と思いまして。その後、色々な方にご協力いただいて連絡を取ることができ、思いもよらず引き受けていただけた次第です。鬼頭さんにはセプテントリオン以外にも、とある特殊なキャラクターを何体か描いていただいているので、ぜひチェックしてみてください。

◎伊藤賢治氏の起用について

—音楽に伊藤賢治さんを起用された理由は?

高田　音楽については、社内のスタッフに伊藤賢治さんのファンが多くて「やっていただけたらいいね」と話していまして、ダメもとでお願いしたら、こちらも快く引き受けていただけて。今回こういったケースが多くて、つくづく「お願いしてみるものだなぁ」と思いました。スタッフとしても、本当に「縁」に恵まれたタイトルになったと思います。

—伊藤賢治さんの曲をアレンジしたCDが本作の先着購入者特典として同梱されてますが。

高田　ゲームをプレイする方々のあいだでは、伊藤さんはやはり別格の存在で、すごく人気がある方ですよね。そういった意味でも、特典にCDを付けるのは魅力的だと思いました。そう考えていたところ、古東から、アトラスのサウンドチーム総出でお祭りっぽく楽しめるCDを作ったらいいのではと提案されまして。

古東　収録曲数に差はあるかもしれませんが、いずれサウンドトラックが発売されたときに、特典CDと内容が同じだと買った方もつまらないかなと思いましたので。アトラスのサウンドチームでは目黒(※4)が名前を知られているかと思いますが、彼以外のスタッフも優秀ですから、個々の実力を見てもらうのにいい機会でもあるな、と。アトラスサウンドチームのメンバーがひとり何曲かずつアレンジして収録しているので、ぜひ楽しんでいただきたいです。隠しトラックもあったりするので、ぜひチェックしてみてください!

◎twitterによる宣伝

—今作ではtwitterで逐次情報を発信(※5)されていますが、ユーザーからの反響はいかがですか?

高田慎二郎(たかた しんじろう)

株式会社インデックス コンシューマソフトウェア局 クリエイティブ部 第二プロダクション クリエイティブプロデューサー&チーフディレクター&第二プロダクションマネージャー



『デビルサバイバー』シリーズのディレクターを務める。ゲームの起案からシナリオのプロット作成、システムの監修など、ゲーム全般の方向性を決定づける。

古東　これに関しては、結構な手ごたえを感じています。ありがたいことにフォロワーの方も毎日増えていて。twitterというのはリアルタイムでユーザーの方の反応を知ることができる場でもあるので、こちらも差し支えない範囲で情報を発信していけたらいいな、と思っています。「twitterのアイコン(※6)があったらいいのに」という意見もありましたので、これも早速作ってみたりもしました。こんな具合に、ユーザーさんの声をプロモーションにすぐに反映できるのはおもしろいと思いますね。ただ難しい部分もあって、どこまで情報を明らかにするのか、そのさじ加減は難しいなと感じています。アトラスのほかのタイトルについても同様で、そのあたりは今後も探り探りバランスのいいところを目指して活用していきたいと考えています。

—ナオヤ兄さん企画(※7)もその一環ですか?

古東　前作にホスト風の謎の男(※8)というのが登場したんですが、Miiでこのキャラクターを作ったよ、とtwitter上にアップしているユーザーの方がいらっしゃったんです。で、これを見て「負けてられない!」と思い(笑)、同じく前作に登場したナオヤ(※9)を作ってみました。これが思いのほかいい出来だったので、社内で見せびらかそうと思い、こっそりニンテンドー3DSのMiiのすれ違い通信をしていたんです。そうしたら結構評判がよく、プロモーションの担当者が「このすれ違い通信を渋谷でやりましょう」と言い出しまして。で、渋谷でナオヤ兄さんをフラフラさせてきました。こういったことが手軽にできるのもtwitter含めネットワークの面白いところだと思うので、今後も色々展開していけたらいいなと思います。でも本当に、さじ加減が難しいんですよ。面白いことをつぶやかないと、ユーザーさんは興味持ってくれませんからね。

高田　話題にしてもらう、ということが一番大事だし、目的はそれですから。ユーザーさんがtwitterのつぶやきを見て話題にしてくれるような、そんなネタを提供できるうちは続けていきたいと考えています。

◎2D表示であることへのこだわり

—『デビルサバイバー』シリーズは2D表示のゲームですが、そこには何かこだわりが?

古東　ビジュアル面でもっとも重要となるヤスダさんの描いたキャラクターがどうすれば一番映えるのかと考えた場合、無理に立体化するよりもやっぱりそのままの形で見てもらったほうがいいだろう、というのが理由ですね。

高田　あと、『女神転生3』(※10)のときにも言われたことがありましたが、悪魔についても、3Dのモデルより金子の描いた絵を見たいという要望が強かったんですよ。

古東　そういった経緯もあって、金子の絵も原画に近い形で楽しめるようにするとなると2Dのほうが適しているかなと。ですから、ゲーム中の色々な場面で悪魔の絵を見られるようにインターフェイスは工夫しましたね。ステータス画面でも、チーム編成でも、悪魔合体時でも見られますから。とにかくいろんな場面で悪魔の姿を堪能してください(笑)。

高田　ですので今回は、最近『女神転生』シリーズに登場していない悪魔を優先的に登場させています。

古東　あとは、立体化しづらい悪魔も選びましたよね。「全身が燃えている悪魔」みたいなのは、3D化すると炎の表現がすごく難しいんですよ。おかげで登場させたくてもさせられない悪魔も結構います。あとは、見た目にエッチな悪魔も3Dだとちょっと厳しいんですよ。3Dだといろいろな角度から見られるので、見えちゃいけないものが見えたりして……。その点、2Dなら髪の毛で胸を隠したりとか、比較的対処がしやすいですから(笑)。

山蔦　せっかくですから、同じニンテンドーDSで2Dの『ストレンジジャーニー(※11)』とは登場悪魔があまり被らないように選別には気を使いました。あとはユーザーさんの声ですね。この悪魔を入れてほしいという要望が多かったものを、優先して選ぶようにしました。私たち個人の悪魔への思い入れというよりも、やはり求められているものをユーザーさんに届けたいという気持ちが強いですから。

―具体的に、要望が大きかったのはどの悪魔ですか?

山蔦　●●●とか、●●●●とか……

高田　公表できないヤツばっかりだ(笑)。まだ詳しくは話せないのですが、前作は、一応隠しボスなどはいたんですが、一度クリアしてしまうと2周目をプレイする動機づけが薄かったんです。私も含めて周囲の人間も、基本的に1回エンディングを迎えると満足してしまうタチなので、前作ではあまり周回プレイというのを重視していなかったんですよね。ですが、2周目をもっと面白くしてほしいという意見を想像以上にたくさんいただいたんです。これに関しては大いに反省しまして、今回はそのあたりにも注意して、何度プレイしても楽しめる内容になるように考えました。今はまだ詳しく言えないのが歯がゆいのですが、2周目には皆さんが会いたかったあの悪魔に会えるかもしれません。



古東 晃子（ことう あきこ）

株式会社インデックス コンシューマソフトウェア局 クリエイティブ部 第一プロダクション デザインセクションマネージャー&チーフデザイナー

『デビルサバイバー』シリーズのアートディレクター。ゲームのビジュアルに関わる部門の全般を統括。イベントの演出、絵コンテのほか、世界観の監修も行なっている。

古東　前作で人気の●●●●●とか。

高田　それ伏字にしてもバレちゃいそうだよね(笑)。2周目だけではなく、普通にプレイする場合においてもいろいろな仕掛けはしてあります。たとえば、憂う者の配下であるボティスとビフロンスは、バトルで出会った時点では倒すのがすごく厳しいのですが、この2体を倒すことができると終盤でいいことが……とか。

古東　それ言っちゃうと誤解されそうです。普通にプレイする場合は、ボティスたちは相手にしないのが正解ですから。相手にすると、難しすぎてゲームを投げ出されてしまう恐れがあります(笑)。

高田　この情報は上級者向け？　じゃあ、これも2周目以降にチャレンジしてもらえばいいのかな？

古東　結局そういうことになりますね(笑)。

◎ゲーム中の端末は携帯電話

―前回は端末がニンテンドーDSのようなCOMPでしたが、今回は携帯電話になりましたね。

高田　『デビルサバイバー2』では先ほども述べましたが、前作との関わりを排除したかったんです。今回もCOMPにするとどうしても前作の印象を引きずってしまいますから。じゃあ、一般的に誰でも持っているほどに普及しているものは？　と考えたとき、携帯電話が浮かび上がった、ということです。

古東　誰でも持っていて馴染み深いものにしたかったんです。『デビルサバイバー』はニンテンドーDSのゲームなので、それをプレイする人は確実にニンテンドーDSを持っているでしょう。そういう意味で前作はああいった形にできましたが……。同じものにせず、かつ誰でも持っているとなると、考えつくものが携帯電話しかありませんでした。

高田　もともと前作も携帯電話にしようかと思っていましたが、せっかくニンテンドーDSのゲームなんだからと、ニンテンドーDSに似た形のCOMPにしたんです。今回はじゃあ原点回帰して携帯にしようか、という感じで決まりました。

―次回作があるとしたらどうしましょう?

古東　スマートフォンの普及率がもっと上がってくれば、スマートフォンにするのも手かとは思いますけどね。……といいますか、じつは今、ちょっと時代の変化を感じて悔しく思っているんです。『デビルサバイバー2』の開発が始まった2年前は、スマートフォンはそんなに普及していなかったんですよ。周囲に持っている人はひとりもいなかったのに、いつの間にか……。しかも、ゲームのパッケージにもなっているヤスダさんの描かれたメインビジュアル、これは最近描かれたものなんですが、みんな持っているのがスマートフォンなんですよ。本当はみんなが持っているのは普通の携帯電話なのに……。

高田　あれは、物語を終えたあとの2週間後の姿なんですよ。「事件も終わったことだし、せっかくだからスマートフォンに買い換えようかな、2年契約で」って(笑)。

―端末が携帯電話になったことで、ゲームのシステム面では変化が生じましたか?

高田　そもそも前作のCOMPの時点でイメージとしては携帯電話でしたから、携帯ならではの新機能というものはないですね。逆にCOMPの機能のほうを携帯電話に近づけたくらいで。新たに悪魔全書を追加したり、インターフェイスを使いやすく並べ替えたりはしましたが、それは携帯独自の機能というわけではありませんしね。

古東　前作のCOMPは、悪魔召喚プログラムを使用するために作

られた端末だったんですが、今回の携帯電話はどこにでもある普通のアイテムですから、悪魔召喚プログラムが今回はアプリという形で表現されていたり、微妙なところで変化はしていますけどね。ただ、ありふれたアイテムであるがゆえに、物語中での扱い方に注意したというのはあります。たとえばCOMPという謎の端末にメールが届いたら「なんだろう?」と思うだけで済むものが、圏外になっている携帯電話にメールが届いたら「なんでこんなことが起こるんだ!?」と驚くようにしたりとか。「端末を使う人の意識」が前作とは違うという点には気をつけました。

―悪魔召喚アプリのナビ役であるティコはどんな経緯で生まれたのですか?

古東　当時、携帯電話の画面上をウロチョロするキャラクターが流行っていまして。色々ガイドしてくれるキャラクターが欲しいなということで、ティコはそういうのを意識したことで生まれたキャラクターです。最初はインターフェイス上をティコがつねにウロウロするようにしたかったのですが、プログラム担当者の方から「勘弁してください」と泣きが入ったので取りやめになりました(笑)。あのキャラクターが生まれたのは、端末を携帯電話にしたから、という理由が大きいです。

◎死に顔動画の導入について

高田　「ラプラスメール」(※12)をパワーアップさせたかったというのがありますね。

古東　これについては、ゲームのボリュームアップに関する話と同じで、舞台となる都市が増えて、イベント数や悪魔数が増えて、ときたので、じゃあメールについてもボリュームアップさせよう。よし、動画つけちゃえ！　という流れで(笑)。

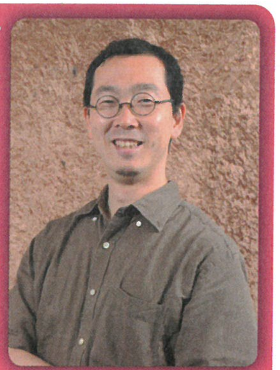
高田　今回は、プレイの仕方によっては仲間のほとんどのキャラクターが死亡する可能性があるのですが、死に顔動画ならそのシーンをすべて見せられるというのも大きかったですね。前作でも死亡するキャラクターはいましたが、運命を変えて彼らを救ってしまうと、せっかく作った死亡するシーンを見てもらえないわけで(笑)。死に顔動画というシステムを使えば、仲間を助けながらでも、死亡シーンを見せることができますからね。せっかく趣向を凝らした死亡シーンを作ったんだから見てもらわないと！　私としては、これはいいシステムだったと思いますよ！

古東　そうですか(苦笑)。

高田　前回は黒コゲになって死亡するキャラクターがいたりして、「これCEROレーティング(※13)Bだけど大丈夫なのかな?」なんて心配もしていましたが……。

古東　今回は、そういったシーンもしっかり描きたいと思ったので、開発当初からCEROレーティングCでぜひやらせてほしいと、社の上層部を説き伏せました。前作ははじめからCEROレーティングBの範囲でやっていましたが、今回はどうしてもCを狙わせてください、と。というのも、「人間というものは儚くて、簡単に死んでしまうんだ」ということをしっかりと表現したかったんです。非情ではありますが、「死ぬ」ということを、ヘンにドラマチックにして盛り上げるようなこともしたくなかった。日常の中で起こりうることとして淡々と描きたかったというのがあって、張り切ってCを狙った内容にしましたが……審査の結果Bになってましたね(笑)。とりあえず、CEROレーティングC止むなしという覚悟の上で作ったんですよ、ということで！

高田　今回は死亡するキャラクターも非常に多いですし、Bは難しいかな、と思っていたんですが(苦笑)。でも、我々が表現したいことはできたし、そのうえで審査の結果Bをもらえたので、最終的には関係者全員が幸せになれる評価をいただけてよかったと思います。これがもし3Dモデルでやっていたら、下手するとZになっていたかもしれません(笑)。



山蔦 希有一（やまつた けういち）

株式会社インデックス コンシューマソフトウェア局 クリエイティブ部 第一プロダクション リードプランナー

『デビルサバイバー』シリーズのゲームシステム全般を担当。スキルや登場悪魔の選択、能力調整、さらにバトル全般の戦闘システムやギミックを取り仕切る。

古東　確かに、社内では「キャラクターは死亡するけど、2頭身だから大丈夫だよ」という意見も強かったですね。

―最初の地下鉄の駅のシーン(※14)から衝撃的ですからね。

古東　あそこはイベントグラフィックも表示される部分ですが、描かれたヤスダさんも引いていて「これは、CEROレーティングいくつを狙っているんですか?」と聞かれたりもしました。「Bです」と答えたら、「これでB!?」とさすがに驚かれてましたが(笑)。

◎ゲームバランスの調整について

―仲間が減っていくことによって、ゲームバランスを調整するのが難しかったのでは?

高田　そうですね。でもイベントで仲間が死亡しすぎて進退窮まる、という状態にはならないように慎重に調整はしてあります。そういう意味でも、キャラクターのパラメータ調整には山蔦に骨を折ってもらいました。

山蔦　作業の終盤に差し掛かったところで能力の再調整とか、よくやりましたね。最終的に、「誰を使っても同じ」ということにならないように、かなり個性を前面に出して思い切った調整にしました。もちろん、それでゲームがクリアできなくては意味がありませんので、そこはとくに気を配りつつ。

高田　前作は中盤を過ぎるまでメンバーがほぼ固定でした。これだと新しく出てきたキャラクターを使おうという気にはなかなかならないので、今回はまず仲間のキャラクターをたくさん作る。そして、序盤から仲間がたくさん参入するようにして、その中でお気に入りのキャラクターを使って戦ってもらう、というスタイルを目指しました。あと、前作ではキャラクターごとに基本移動力が異なっていましたが、実際問題、移動力が3マスしかないキャラクターは使わなくなってしまう。ですから、今回は基本的に移動力は4で全員固定。で、能力値のほうで個性を出すようにしています。

山蔦　最初は、ヤマトとオトメは移動力が3だったんですよね。

高田　オトメは見た目がかわいいので使ってみたら移動が3マスでガッカリして、ヤマトは、これはもう女性人気が出るキャラクターだと思うんですが、これも使ってみたら移動が3マスでガッカリして。人気の高くなりそうなキャラクターがこれではマズイと思いまして、「移動力3マスのキャラクターは禁止!」と指示を出しました。

古東　SRPGですから、バトルが面白くないと続けられないと思いまして。バトルのために、シナリオを犠牲にしたところもあります。たとえば終盤のストーリーでは、はじめは本来の物語的に正しい選択をしていくと仲間がどんどんいなくなってしまって、バトルが楽しくなくなってしまっていたんです。ですので、そのあたりはシナリオのほうを修正したりもしました。

◎登場キャラクターについて

高田　私はみんな平均的に好きなので、特に誰が好きということはないんですが、人気が出るように、と狙ってキャラクターを作ることはありますね。でもそうですね……見た目だと、オトメがいいかな。オトメ以外も女の子はみんなカワイイので、基本的には主人公以外は女の子を集めてハーレムパーティにしてますね。

古東　男性はみんなハーレムパーティにしますよね(笑)。

高田　キャラクターの数を多くしたので、いろいろ選べてよかったなぁって思います(笑)。

古東　能力的にオススメのキャラクターって誰でしょうね?

高田　能力面では、一芸特化型のフミとケイタがオススメです。フミは魔法攻撃、ケイタは物理攻撃ですね。バトル攻略のお供にぜひ!

山蔦　一応、スキルの組み合わせによっては強さの順番が入れ替わることもありますので、攻略しがいはあると思います。スキルとキャラクターの組み合わせだと、オトメとリカーム系のスキルを組み合わせると強いですね。オトメはMP量がすさまじく多いので。あと、ダイチは能力値の配分が絶妙なので、玄人好みかもしれませんが結構強いですよ。主人公の能力値の割り振り方によっては、主人公以上に主人公らしく活躍できます(笑)。

高田　ダイチの能力値はそんなに特徴はなかったよね?

山蔦　そのおかげで、セットできないスキルっていうのがすごく少ないんですよ。スキルの組み合わせによって、どんな戦い方にも対応できるんです。

古東　イオも強くないですか?

高田　でも、イオとフミで同じ戦わせ方をするとなると、魔が高いぶんフミのほうが強いよね?

山蔦　爆発力では確かにそうなんですが、そのぶんフミはHPが極端に少なくて、ちょっと攻撃を受けるとすぐに倒れてしまいますからね。イオのほうが安定感では上かもしれません。

高田　強さのランキングなども、突き詰めて考えてみると面白いと思いますよ。ユーザーの方が好む戦い方によってもランキングは変動すると思いますし。ただ、やっぱりフミとケイタは使い勝手の良さという面では突出していると思いますね。

古東　でも、進め方によってはケイタもフミもいないことがあるので……。

高田　そういうときはジュンゴを使うんですよ!

山蔦　ジュンゴは、ケイタよりも爆発力がありますからね。ただ、ジュンゴはああ見えて考え方が攻撃重視なところもあって、「○○無効」系のスキルが付けられなかったりするんです(笑)。ケイタのほうがジュンゴよりもスキルは幅広く装備できますね。

古東　イベント的に手間がかかったのはヤマト局長とロナウドのふたりですね。ダメな子ほどかわいいというか……。ダメな子というとちょっと違うんですけど、私を忙しくさせる困った子たち、ということで(笑)。あのふたりは、終盤の、とくに物語が入り組んでいるところでのイベントが多いんですよね。

◎本作の見所

―今作で、ユーザーにとくに見てほしい部分を挙げていただけますか。

高田　今回はイベントの数がとにかく増えて、前作の2倍くらいになっています。キャラクターの行動時間も、前作では朝の9：00から夜の19:00くらいまででしたが、今回は朝の6:30から夜の23:30までとかなり長くなっていまして、1回のプレイでは全部のイベントを追うことはできません。だから、どのキャラクターのエピソードを追っていくのか、中盤以降、ストーリー分岐時にどのルートへ進んでいくのか、といったことをプレイヤー自身が選択する必要が出てきます。『デビルサバイバー』シリーズのテーマは「選択」ですから、その選択をぜひ楽しんでもらえるといいなと思っています。ストーリー分岐時の選択ももちろんなんですが、どこに行って誰に会おうかということですとか、イベント発生時の選択肢ですとか、そういったものも「選択」のひとつですので。内容的に、攻略本などの情報がかなり重要になるゲームだとは思いますが、できれば最初の1回は自分自身の選択で物語を楽しんで、2周目からは情報を細かくチェックしてさまざまなイベントを楽しむ、という方向にシフトしてもらえると嬉しいですね。何度周回プレイを重ねても、新しい発見があるように作ってあります。ちょっとしたイベントであっても、誰が生存していて誰が死亡しているかの違いによってもメッセージが変化したりしますので、それらをすべてカバーしようとなると、かなり大変になります。そこまでいかなくても、主要なものを見るだけでも2～3周くらいプレイする必要があるかもしれません。

古東　今回、セーブデータを3つ記録しておけますので、これを駆使して色々なイベントを見るのもひとつの手ですね。基本的に、Aを見るとBが見られなくなるといった排他的要素はただ周回プレイをさせるためだけの要素になりかねないので、なるべくなくしています。また、少なくとも2周目をプレイするくらいの時点においては、「展開がまったく同じでつまらない」ということはならず、新しい気持ちでプレイができると思います。効率よくイベントを見ていきたい場合は、「自分がどういうヤツであるか」を最初に決めて、それを貫き通すといいですよ。途中で意見を変えたりするとどのイベントを見たか分からなくなってしまいますけど、1周目は「悪いやつになりきって人の頼みは絶対聞かない」とか、逆に2周目は「いい人として頼まれたらなんでも引き受けちゃう」というふうに割り切って進めていくと、色々なイベントのパターンが見られて面白いと思います。

高田　選択によって変化する展開というのを大事にして製作しましたので、色々なパターンを見てほしいですね。

古東　絵コンテも、前作に比べると3倍くらいの分量を書いています。物語をドラマチックに盛り上げるために、キャラクターを魅力的に見せるために必要な作業だということで、みんなでがんばって作り上げたものですので、1周といわず、2周、3周とプレイして、物語を楽しんでいただけたら本望です。

山蔦　システムとバトルの担当者としては、毎日の最後に訪れるセプテントリオンとの戦いですね。それぞれの戦闘がさまざまなギミックを使って、趣向をこらしたものになっているんです。それこそ、毎日違うシステムのSRPGをプレイしているくらいの感覚で楽しんでもらえるように、いろんなルールを盛り込んだりしてがんばって作りました。セプテントリオン戦だけでなく、ほかのバトルにも言えることですが、難しくてどうしようもない場合でも、別の悪魔を使って別のスキルを活用すると道が開けることも多いです。解き方も、ひとつだけではないと思います。ぜひ色々と頭をひねって、楽しんでください。

高田　セプテントリオンは、最初にそれぞれモチーフがあって、それを生かした戦闘を山蔦が考え、さらに鬼頭さんに戦闘のシステムにあわせてデザインしてもらったり、その逆の手順もあったりで二人三脚で進めてきたパートなので、戦闘にはいろいろ面白いギミックを仕込んであります。ですから、ボス戦は本当に華やかで、にぎやかなものになっていると思います。それに、やはりゲームが7日間の物語で1日という単位で区切られていますから、ボス戦だって毎日やりたいですよね。セプテントリオン戦は、1日の最後に待ち受けるボス戦ということで、楽しいものに仕上がったと思います。

古東　セプテントリオンのデザインは、もちろんその侵略者的機能を追及したもので演出面においても重要なものではあるんですが、バトルを面白くするために生まれたデザインでもありますので、ぜひチェックしてもらいたいですね。

◎7日目が終わり、そのあとは……

高田　7日目までに物語は最高潮の盛り上がりを見せてきていると思うんですが、このあとがいよいよすべての決着となります。プレイヤーの皆さんが選択を重ねてつむいできた物語の結末を是非その目で確かめてください。

山蔦　このさきは、物語ももちろんなんですが、バトルもすごく盛り上がるように作ってあります。難易度的にももちろん簡単ではないんですが、あとは一気に駆け抜けるだけ、という感じに調整してありますので、最後までぜひ楽しんでいただきたいですね。

古東　エンディングのスタッフロールはけっこう見逃しがちなんですが、ルートによってはじっくり見ていたほうがいいですよ!

―本日はありがとうございました。

2011年6月28日　アトラス・コンシューマソフトウェア局にて



《おまけ》

『デビルサバイバー オーバークロック』(※15)について

高田　これは、もともとニンテンドーDSで出た『女神異聞録 デビルサバイバー』の、ニンテンドー3DSへの移植作となっています。ニンテンドー3DSは結構なマシンパワーがあって、グラフィックがすごく綺麗に表示されるんですよ。これには驚きました。イラストも綺麗に表示されていますし、解像度が高いのでキャラクターの能力などのゲーム内情報もすごく見やすくなっています。あと、アドベンチャーパートがフルボイスになっているので、ドラマ的にすごく盛り上がる。そういう面でも楽しんでいただけると思います。キャラクターが実際にしゃべることでかなりゲームの印象が変わってきて、これは面白い発見だなと思いました。私個人としては、まさかアドベンチャーパートのセリフを全部収録するとは思っていませんでしたが、全部が入っていますから。テストプレイしてみて「わー、すごいな」と素直に感動しました。シナリオ面でも追加しているところがあって、「もし『女神異聞録デビルサバイバー』の物語に続きがあったら?」というのをフォローしている部分や、前作をプレイしたユーザーの皆さんが期待されているであろう展開(?)も描いてます。

古東　もちろん初めてプレイされる方にも十分楽しんでいただけるように作っていますので、こちらも期待して待っていてください!

※1　イカ焼き羊羹
作中に大阪土産として登場する。相手は好意でくれるのだが、主人公たちの反応とはギャップがアリ。同様のお土産はほかにも複数存在する。

※2　金子
アトラス所属のイラストレーターの金子一馬氏のこと。ゲームデザイナーも務める。『女神転生』シリーズのキャラクターや悪魔のデザインを手がけ、「悪魔絵師」の異名も持つ。

※3　なるたる
月刊アフタヌーン(講談社刊)に連載された、鬼頭莫宏による漫画。

※4目黒
アトラスサウンドチームの目黒将司氏のこと。『ペルソナ』シリーズをはじめ、『キャサリン』『カドゥケウス』などの楽曲を手がける。

※5　twitterで逐次情報を発信
デビサバエクスプレスの公式twitter。つぶやきにより、『デビルサバイバー』シリーズの最新情報がチェックできる。アカウントは「@dsexp_atlus」。

※6 twitterのアイコン
『デビルサバイバー2』の登場キャラクターを使ったアイコンで、公式サイトhttp://ds2.atlusnet.jp/の「SPECIAL」のメニューからダウンロードができる。twitterのアイコンとして使用が可能。

※7　ナオヤ兄さん企画
6月上旬、渋谷周辺から三軒茶屋エリアで、ニンテンドー3DSのすれ違い通信をすると、「ナオヤ」と名乗る人物がやってくることがあった。ナオヤに会えると、良い一日ヲお過ごし頂けるらしい。

※8　ホスト風の謎の男
前作『女神異聞録デビルサバイバー』に登場したキャラクター。正体不明で、ふらりと現われては主人公に戦いのヒントをくれた。

※9　ナオヤ
前作『女神異聞録デビルサバイバー』に登場したキャラクターで、主人公の従兄。

※10　女神転生3
プレイステーション2用ソフトとして2003年2月発売。『女神転生』シリーズの正統で、正式名称は『真・女神転生III』。キャラクターや悪魔、ダンジョンが3Dモデルで描かれているのが特徴。

※11　ストレンジジャーニー
ニンテンドーDS用ソフトとして2009年10月発売。こちらも『女神転生』シリーズの正統である。正式名称は『真・女神転生 STRANGE JOURNEY』。

※12　ラプラスメール
『女神異聞録デビルサバイバー』で主人公たちの端末に届くメール。近い将来、主人公や仲間たちが死亡する予言が書かれている。

※13　CEROレーティング
ゲームの対象年齢区分。Bは12歳以上対象、Cは15歳以上対象、Zは18歳以上対象となっている。

※14　最初の地下鉄のシーン
主人公たちが死に顔動画を初めて見るシーン。地下鉄のホームで列車が大事故を起こし、周囲にいた客は全員凄惨な死に方をする。

※15　デビルサバイバー オーバークロック
ニンテンドー3DS用ソフトとして開発中のタイトル。ニンテンドーDSで発売された『女神異聞録デビルサバイバー』の移植作である。

デビルサバイバー2 DEVIL SURVIVOR 2
公式ガイドブック

◉ 2011年8月9日　初版発行

STAFF

●構成・執筆　安藤伸一(有限会社カラーフィールド)
藤平吉和(有限会社カラーフィールド)
吉田祐一(有限会社カラーフィールド)
吉川哲弥(VERSUS)
伊藤崇雄(VERSUS)
有馬史也

●編集協力　岸本克樹(ファミ通メディア編集部)
新本浩一郎(ファミ通メディア編集部)
●デザイン協力　宮澤洋貴(有限会社カラーフィールド)

●装丁・本文デザイン　川端康雄(週刊ファミ通編集部 書籍担当)
●編集　黒崎正記(週刊ファミ通編集部 書籍担当)

●監修・協力　株式会社インデックス

発行人・編集人 .... 浜村弘一
副編集人 .... 坂本武郎
編集長 .... 長田英樹
編集長代理 .... 青山良
デスク .... 千葉久子
業務部 .... 森村利佐

印刷 .... 共立印刷株式会社

発行所 .... 株式会社エンタープレイン
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
電話　0570-060-555(代表)

発売元 .... 株式会社角川グループパブリッシング
〒102-8177　東京都千代田区富士見2-13-3

本書の内容・不良交換についてのお問い合わせ

エンターブレイン カスタマーサポート
電話：0570-060-555（受付時間は土日祝日を除く12:00～17:00）
メールアドレス：support@ml.enterbrain.co.jp

※ご質問内容によっては、ご返答までにお時間をいただく場合があります。また、本書に記載していない攻略方法などにつきましてはお答えできません。

本体価格はカバーに表示してあります。

ISBN978-4-04-727477-8
Printed in JAPAN

郵便はがき

お手数ですが
50円分の
切手を
貼ってください

102-8431

（受取人）
東京都千代田区三番町6-1
株式会社エンターブレイン
週刊ファミ通編集部

デビルサバイバー2
公式ガイドブック係

フリガナ		職業	性別	年齢
お名前			男・女	歳
ご住所	□□□-□□□□ 都道府県			
	☎（　　）　―			

『デビルサバイバー2』をプレイされた感想をお聞かせください

本書のことをどこで知りましたか（複数回答も可）

1. エンタープレインの雑誌の広告を見て（雑誌名　　　　　　　　　　）
2. 店頭で見て
3. 知人にすすめられて
4. その他（　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　）

本書についての感想をお聞かせください

内容について	▶ 大変よい	よい	普通	悪い	大変悪い
カバーデザイン	▶ 大変よい	よい	普通	悪い	大変悪い
本文デザイン	▶ 大変よい	よい	普通	悪い	大変悪い
価格について	▶ 大変安い	安い	普通	高い	大変高い
総合評価	▶ 大変よい	よい	普通	悪い	大変悪い

攻略本を買うとき何を基準にして選びますか

1. 出版社で決めている
2. 広告が目についた本を買っている
3. 店頭で見くらべて決めている
4. 友だちの意見を参考にしている
5. その他（　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　）

この攻略本の中で役に立った記事、面白かった記事があれば教えてください

ご協力ありがとうございました。アンケートハガキをお送りいただいた方の中から、毎月抽選で10名様にオリジナルQUOカードを差し上げます。発表は発送をもってかえさせていただきます。なお、お客様からご提供いただいた個人情報につきましては、弊社のプライバシーポリシー（http://www.enterbrain.co.jp/）の定めるところにより、取り扱わせていただきます。